STRATEGY GUIDE

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

Специалните умения на единиците и системата от скилове

84 страници + два плаката: HEROES V & SIN

PC mania

www.pcmania.bg

брой 7 (99) юли 2006
без DVD: 2.99 лв. с DVD: 3.99 лв.

Hitman
Blood Money

Half-Life 2
Episode One

SiN
EMERGENCE

Rise of Nations
Rise of Legends

Vivisector
Beast Within

[preview]
Alone in the Dark
Near Death Investigation

GSM ИГРИ
- The Da Vinci Code – The Quest Begins
- Mission: Impossible 3

ИНТЕРНЕТ
- Google Labs
- Youtube – онлайн видеомо

BEST GADGETS
- Logitech G15
- Kodak EasyShare V570
- Sony Ericsson W700i

PS MANIA
- GTA Liberty City Stories
- Outrun 2006: Coast 2 Coast
- Urban Chaos: Riot Response

дистрибуция www.mart.bg
3 800819 012334 07>

interactive

MM

ПОНЕДЕЛНИК

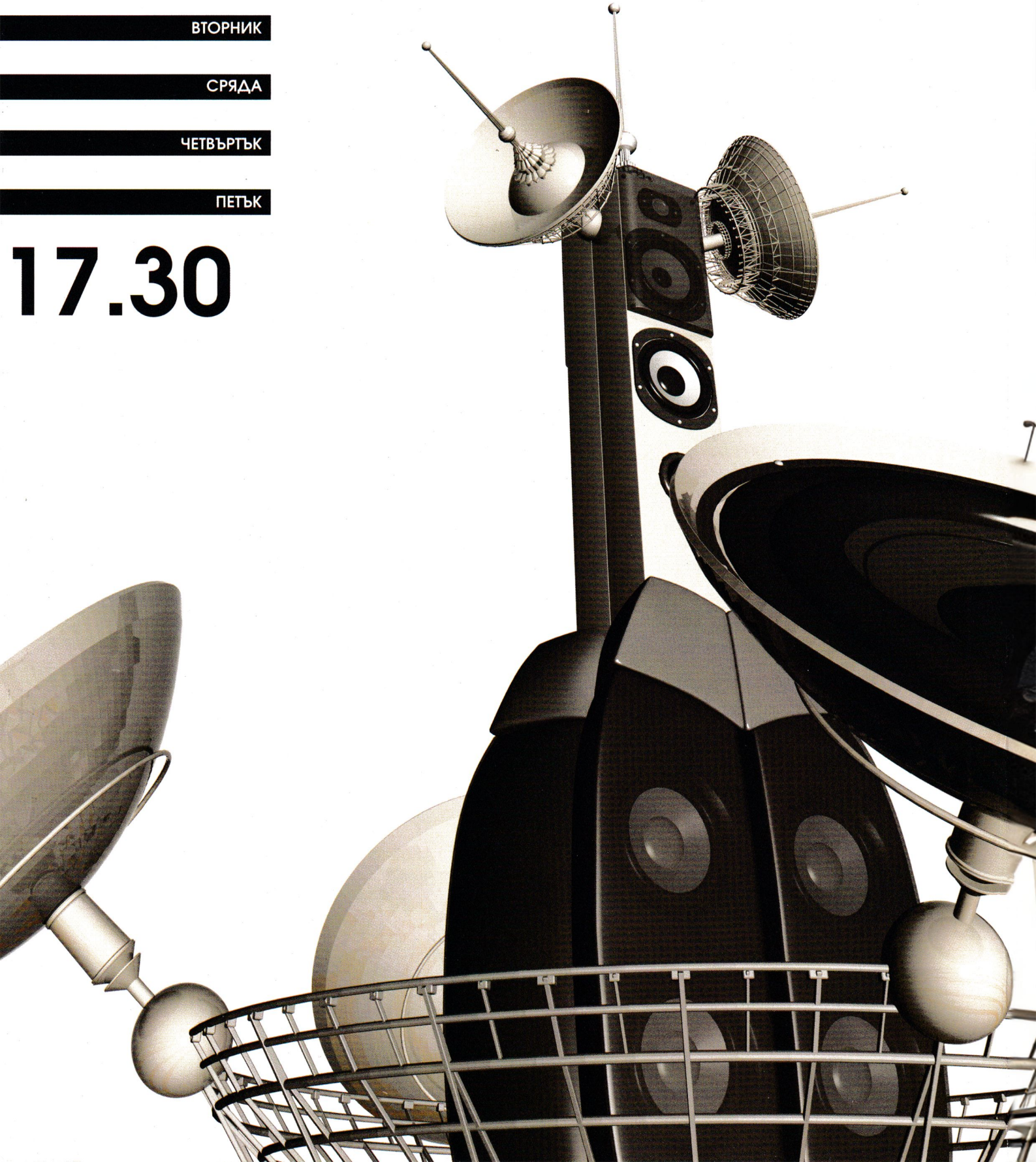
ВТОРНИК

СРЯДА

ЧЕТВЪРТЪК

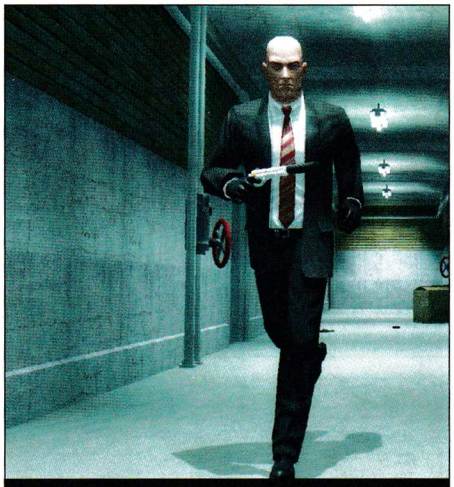
ПЕТЪК

17.30

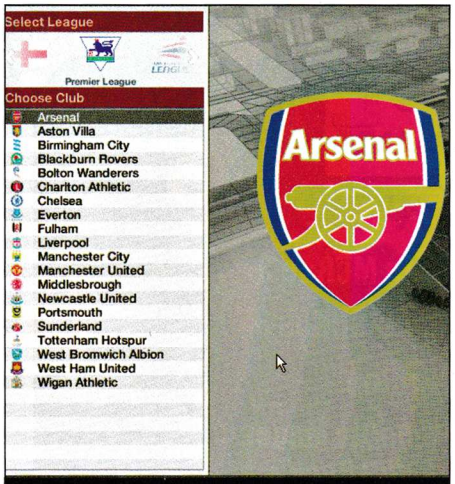


PC mania
www.pcmania.bg
БРОЙ 7 (99) ЮЛИ 2006

Правилният човек на неправилното място може да промени света - *G-Man, Half-Life 2*



14 HITMAN: BLOOD MONEY
С дъх на зелени банкноти



34 FIFA MANAGER 06
Таблици – спасявай се както можеш!

38 DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE
История за купища пясък, разголени мадами и голе-е-еми... пушкала

04 ИДАТ ЛИ ГЕЙМ САПУНКИТЕ
Сериали, но в геймвариант

06 КЛАСАЦИЯ
Какво играем през юни?

08 GAME NEWS
За бъдещето на Blizzard

10 PREVIEW
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent 10
Alone in the Dark: Near Death Investigation 12

14 REVIEW
Hitman: Blood Money 14
Half-Life 2: Episode One 18
Rise of Nations: Rise of Legends 20
Sin Episodes: Emergence 24
The Da Vinci Code vs.
The Secrets of Da Vinci:
The Forbidden Manuscriptr 28
FIFA Manager 06 32
Sensible Soccer 2006 34
Desperados 2: Cooper's Revenge 38
Vivisector: Beast Within 40
X-Men: The Official Game 42
Zoo Tycoon 2: African Adventure 46
Cars: Radiator Springs Adventures 48

26 RETRO
Etherlords 2

45 E-SPORT
България – домакин на WCG 2008?

50 JAVA GAMES
24
The Da Vinci Code: Light Puzzle
Mission: Impossible 3
The Da Vinci Code – The Quest Begins

53 CONSOLE NEWS
PlayStation3 се превръща в PC?

54 PS MANIA
GTA: Liberty City Stories 54
Urban Chaos: Riot Response 56
Armored Core: Last Raven 57
Outrun 2006: Coast 2 Coast 58

59 MIXED NEWS
Windows Vista –
вече при потребителите

62 HARDWARE
DDR поколение

65 ИНТЕРНЕТ
YouTube – онлайн видеото във възход 65
Лабораториите на Google 68

66 EXPO
Computex 2006

70 CHEATS
PC Cheats 70
Console Cheats 71

72 STRATEGY GUIDE
Heroes of Might and Magic V

75 BEST GADGETS

78 ПИСМА

80 SOFTWARE
Best Free Soft

Преди 3 години

"Публицистичен" акцент в брой 7 от 2003 година беше приемането на поредния закон за ограничаване разпространението на компютърни игри, този път в Германия. Създадена беше "Федерална комисия за контрол над документи, застрашаващи младежта", която може да ограничава разпространението и рекламата на игри и всякакво съдържание сред лица, ненавършили определена възраст. Първите, които усетиха рестрикциите, бяха производителите на игри с военна тематика, защото всички те автоматично влязоха в категорията "застрашаващи младежта". Явно германците са имали основание да поставят акцента точно върху този вид продукти, дали заради лоши спомени, дали заради друго...

У нас пък тези дни се появиха едни билбордове, които нагнетяват параноя по вечната тема "педофили дебнат в Интернет". Сложена е снимка на раздърпан възрастен дебелак, който съблазнява момиче, представяйки се за дванадесетгодишен. Не знаете кой седи отсреща, припомня ви кампанията. Този сюжет циркулираше в мрежата преди доста години, но за офлайн хората той може би е свеж и остроумен.

Проблемът на тази кампания не са целите, а подходът, който може да тласне някои родители към крайности. Да, в Интернет вие не знаете кой седи отсреща. И няма и да узнаете. Повечето потребители се представят с "измислени имена". Това са нормални практики. Ако някой иска да предупреди родителите, да го направи така, че да разграничи педофилите от нормалните потребители. Или да ходи в Китай.

Петър Табов

Идат ли геймсапунките

Не се оставяйте заглавието да ви изплаши – за щастие още никой не се е залетял да прави онлайн ролева игра по "Дързост и красота" или по някой друг от любимите телевизионни сериали на баба ви. Напоследък обаче и гейминдустрията показва, че в някаква степен е склонна да заимства бизнес модела на въпросните така наречени "сапунени опери". През изминалия месец излязоха цели две игри, които поставят началото на нещо като сериали, но в геймвариант. Става дума за Half-Life 2: Episode One и Sin Episodes: Emergence. Новите приключения на Гордън Фрийман ще бъдат издадени в три части, а историята за титаничния сблъсък между меко казано едрогърдестата мултимилиардерка Елексис Синклер и коравия полковник Джон Блейд ще ви бъде поднесена на цели девет порции...

Преди обаче феновете на въпросните игри да плеснат с ръце и да започнат да слюнкоотделят, трябва да направя едно малко уточнение – в случая не става дума за пълнокръвни експанжъни. На първо място идеята на въпросните продължения изобщо не е да предложат някакви революционни промени и подобрения в начина на игра. Това, което можете да очаквате, е още от любимото старо усещане. Което ще рече: добре познатия Source графичен енджин, силно ограничен брой нови противници и оръжия, съвсем деликатно доизкусуряване на геймметаниката.

Другото нещо, за което трябва да се подготвите, е относителната краткост на въпросните епизоди. Спомняте ли си експанжъна Blue Shift за Half-Life 1? Изиграваше се за 4, 5, максимум 6 часа. Е, и сега случаят е такъв, но поне производителите нямат претенциите, че става дума за addon в пълния смисъл на думата. Може би е най-добре да разглеждаме въпросните епизоди като Mod-ове, които обаче са направени от оригиналните производители на играта и доразвиват сюжета ѝ в правилната посока.

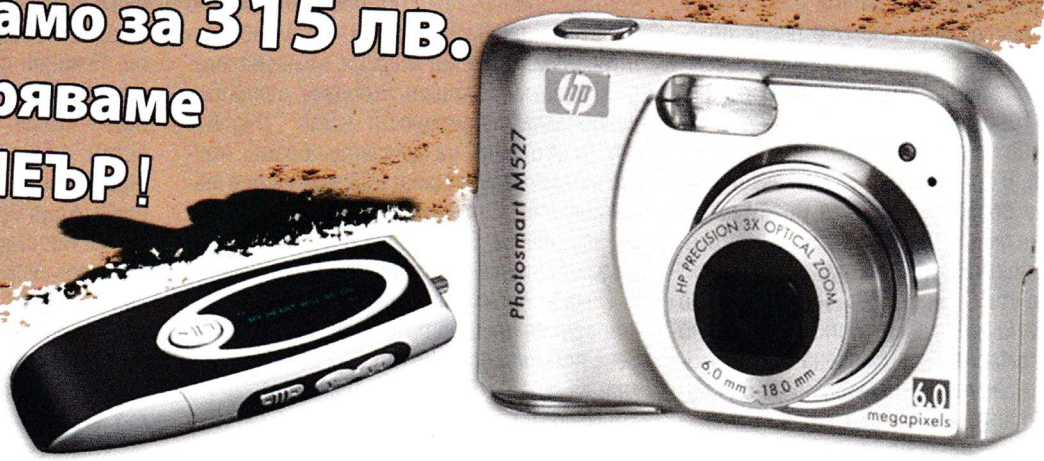
След всичко, казано дотук, много хора може би ще се поядосат. Да си призная, поядосах се и аз. Според мен издателите, които посягат към въпросния бизнес-модел за развитие на геймките си, поемат сериозен риск да отблъснат някои от своите фенове, като поднасят историята под формата на твърде нищожни хапки, а искат в замяна немалко пари. Като се абстрахирам от първоначалните си емоции обаче, положението може би не е чак толкова лошо. Въпросните епизоди притежават едно нелошо качество: теоретично могат да бъдат издавани сравнително често. Изработката им не би трябвало да отнема повече от 4, максимум 5 месеца, тъй като не се нуждаят от някакви грандиозни технологични подобрения.

В случая всичко е в ръцете на сценаристите, които да напишат увлекателен сюжет, и левъл-дизайнерите, които да конструират готини нива със смазващо яка атмосфера. Така ще можем да се радваме на поредната порция Sin или Half-Life 2-3 пъти годишно, вместо да изгаряме от нетърпение и нервно да потропваме с крак. А това може би е по-добре, отколкото да чакаме "революционния" Duke Nukem Forever, чието излизане на пазара се бави някъде от първия брой на PC Mania досега.

Морган Кроу

Бъди винаги в кадър!

Купи цифров апарат
само за 315 лв.
и ти подаряваме
MP3 ПЛЕЪР!



Цената е в български лева без ДДС. Промоцията важи до изчерпване на количествата!

Morestar MP301

Memory:	128MB
Display:	128x30 LCD, 7 colors backlight
Music Formats:	Mpeg 1/2/2.5, MP3, WMA
Battery:	1 x AAA

HP M527

CCD:	6.0 Mpixel
Display:	2"
Max. Resolution:	2800x2128
Memory:	16MB
Zoom:	3x Optical, 7x Digital

PLESIO

София, ул. "Ангел Кънчев" 5
0800 18 200
www.plesio.bg

компютри • хардуер • цифрови фотоапарати и камери • телефони • монитори • принтери • офис консумативи • сервиз

powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech

PC MANIA TOP 10

Logitech

КАКВО ИГРАЕМ ПРЕЗ ЮНИ 2006?

		заглавие	издател	гласували
1.	-	WORLD OF WARCRAFT	BLIZZARD	22.89 %
2.	▲	HEROES V	UBISOFT	14.79 %
3.	▲	COUNTER-STRIKE	VALVE	9.57 %
4.	▲	2006 FIFA WORLD CUP	EA	6.43 %
5.	▼	STARCRAFT BROODWAR	BLIZZARD	5.39 %
6.	▼	LINEAGE II	NCSOFT	5.26 %
7.	▼	WARCRAFT III	BLIZZARD	4.59 %
8.	▲	NFS: MOST WANTED	EA	3.55 %
9.	▲	GTA: SAN ANDREAS	ROCKSTAR	3.01 %
10.	▲	TOMB RAIDER LEGEND	EIDOS	2.97 %

Новият шампион е стар. World of WarCraft отново е лидер в подреждането за най-играни игри на PC Mania, което провеждаме всеки месец в нашия уебсайт. През юни поредно нагло посегателство върху обективността и чистотата на резултатите опорочи иначе положителния замисъл на публичното гласуване. Системният администратор изтри близо 1000 фиктивни гласа за един от претендентите, чието име няма да споменаваме. В крайна сметка можем да заключим, че справедливостта възтържествува и че мишкуването е дело на мишки.

В месеца на футбола футбол в класацията почти няма. Едва на четвърто място се класира FIFA World Cup, която беше абсолютно разобличена като клонинг на страниците на любимото ви списание. Клонинг или не, вероятно причината за ниския интерес към компютърните симулатори е високото качество на показваната игра по германските терени. Толкова вълнуващо световно не е имало отдавна – а още си спомням удоволствието, с което разцъквах FIFA World Cup 2002 пред четири години.

Вицешампионът на фенската любов през този месец е Heroes of Might Magic V. Отличната комбинация между геймплей и графика никога не остава незабелязана. Почитателите на Heroes знаят най-добре това, тъй като изстрадаха дълго предишната четвърта част. Появата на петата част ни дава сериозни надежди за едно – най-сетне колосално разместване в класацията.

Такова вероятно е нужно, тъй като кликата на доайените не дава път на младото за пореден път. Верни на максимата „някой трябва да умре, за да се изкачиш в йерархията", Counter-Strike, Broodwar и WarCraft III тактически се пласират в първите десет за пореден месец. Скокът на Counter-Strike до третото място дори намирисва на виагра – толкова ентусиазъм, толкова енергия, толкова младежки плам. Петият Broodwar, придобил национална популярност като "Дедовото", е свидетел на хилядите обрати, които могат да причинят съвременните медикаменти. С илачи или без, великите игри затова са велики, защото устояват на законите на времето. Шести е Lineage II. Онлайн приключенията са безспорната страст на днешната младеж, като за повече популярност те трябва да се примолят за още по-бърз интернет.

Need for Speed изпреварва GTA: San Adnreas. Автомобилните надпревари отново са актуални, като генгста акцентът като че ли загуби от блясъка си през последните месеци. Посещението на 50 Cent по българското Черноморие вероятно отново още съживи легендата и желанието в малки големи освен да карат и да пострелят. Засега тактиката „газ спирачка" носи повече успехи. Един глас не достигна на Tomb Raider: Legend, за да отлепи от последното място и да не затваря вратата след себе си. Most Wanted беше там миналия месец. След монтирането на метанова инсталация обаче феновете задминаха с мръсна газ покорителите на загубени съкровища. Мръсна газ, ама без тяга – аман от тази икономия на гориво.

Колко момичета познавате, които геймят?

През отминалия месец ви попитахме колко момичета геймърки познавате. Тънката мисъл зад нашето любопитство беше общественото мнение, че игрите са мъжко забавление. Което безспорно не е така, както показват социологическите проучвания в САЩ и Западна Европа. Над една трета от анкетираните признават, че единствената жена, която познават в контекста на виртуалното, е Лара Крофт. Малко повече от една пета от отговорилите пък твърдят, че имат една приятелка, която гейми. Вероятно го правят заедно, вечер, с изключени лампи. Половин дузина беше отговор, който трябваше да олицетвори голямо множество – около 22% се движат в геймърски среди, с много, ама много геймърки. Геймърството се развива по утъпкани пътеки. Едно време колите са били само за мъже. Впоследствие и момите почват да въртят геврека. И докато те пискат за еманципация, нека не забравяме, че управлението на кола без серво на спирачките и волана си е предизвикателство, което не е за повечето от тях. Изводът, който можем да направим – очевидно ни очакват потоци от зажаднели девойки, които искат да се потопят в невероятния свят на виртуалния кеф.

Хиляди потоци се очакват и през следващия месец към един сигурен адрес – www.pcmania.bg. Елате, за да гласувате. Не пропускайте своя шанс дори и от някоя зала по морето.

КОЛКО МОМИЧЕТА ПОЗНАВАТЕ, КОИТО ГЕЙМЯТ?

ЛАРА КРОФТ Е ЕДИНСТВЕНАТА ЖЕНА, КОЯТО ПОЗНАВАМ	34.33 %
ЕДНО	23.82 %
ПОЛОВИН ДУЗИНА	21.65 %
ДВЕ	17.84 %
ПОЗНАВАМ САМО ТАКИВА МОМИЧЕТА	2.36 %

powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech

www.btc.bg

ГАРАНТИРАНО КАЧЕСТВО ОТ БТК

Най-горещата цена за Високоскоростен Интернет

СЪРФИРАЙ У ДОМА С БТК ADSL!

- Неограничен Интернет достъп
- Сигурна и надеждна връзка
- Еднакво висока скорост към български и чуждестранни сайтове
- Ползваш телефона си докато сърфираш

бТК

Включи се до 31 юли в ЦЕНТРОВЕТЕ на БТК на 0800 100* или партньорската мрежа

Офертата важи от 15 Юни до 31 Юли при сключване на 24 месечен договор.
*Възможни са ограничения.

MADE IN BG

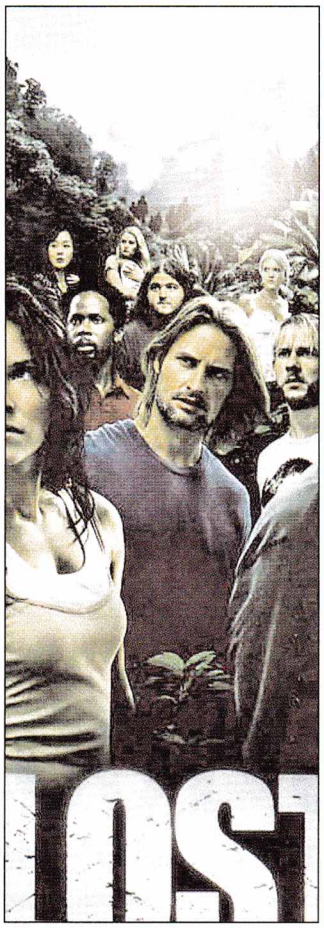
България в WCG – Europe

На сайта на Samsung Euro Championship вече има информация и за България и българския електронен спорт. Тя се състои от кратка историческа справка за страната ни, за нейните географски особености, за икономиката. Включва характеристики, развитие на е-спорта и т.н. Страничката съществува отскоро и организаторите са готови да я допълват и обновяват като очакват коментари от всички нас. Мнения и препоръки можете да изпращате на e-mail pr@bfes.bg. Впоследствие те ще бъдат отнасяни към организаторите. Всички, които имат интерес, могат да намерят информация тук: www.wcg-europe.com/news358.htm

BRAND NEW

Игра по "Изгубени"

Ubisoft потвърдиха слуховете, че са сключили ексклузивно споразумение с Touchstone Television, според което през 2007-ма многократният носител на наградата Еми телевизионен сериал "Изгубени" ще се прероди и във видео игра. Тя се разработва както за PC, така и за конзоли от следващо поколение. Но освен това, каквито и да било детайли относно нейния геймплей са все още неизвестни.



Шутър а ла Painkiller

Farm 51 са се заели с разработката на аркаден шутър от следващо поколение, който ще излезе на пазара до края на тази година и ще се захранва от многократно подобрения енджин на Painkiller. Той се казва NecroVisioN и ще ви отведе назад във времето през 1916-та година в разгара на Първата световна война, за да ви превъплъти в млад американски войник, решил да се присъедини към британската армия. За съжаление обаче той въобще не подозира, че реалният враг всъщност населява подземния свят. Героят ще трябва да се сражава с вампири и демони и дори ще се наложи да се превърне в един от тях, за да спаси човечеството от унищожение.

TO BE CONTINUED...

Анонс на Football Manager 2007

През идните коледни празници можем да очакваме появата на Football Manager 2007, който се разработва както за PC, така и за конзоли от следващо поколение. Това съобщиха от SEGA Europe и Sports Interactive.
Този най-нов футболен мениджър ще предложи над сто екстри и усъвършенстван геймплей и не би трябвало да има равен на себе си, поне така твърдят неговите автори. А дали това е така, вече е друг въпрос.

Rush for Berlin ще се разшири

На сайта на Rush for Berlin изникна новина (на немски), според която съществуват планове за разработката на първи официален експанжън за тази поредна стратегия в реално време на Stormregion, посветена на Втората световна война. Той ще се казва Rush for the Bomb и ще излезе през последното четиримесечие на тази година. Да се надяваме, че в най-скоро време ще се появи някаква информация и за английската версия на това разширение.

Галактически адон

До края на 2006-та можем да очакваме първия мащабен експанжън за Galactic Civilizations II: Dread Lords – една от най-добрите космически стратегии на пазара в момента. Той ще добави нови игрови цивилизации, но две от настоящите ще бъдат унищожени в края на кампанията и няма да се появят никога повече в което и да е продължение на геймката като основна раса. Повече информация ще бъде разкрита през идния месец.

Анонс на Atlantis V

Тази поредна част на приключенската игра тип "посочи и цъкни" ще ви пренесе през 30-те години на миналия век и ще ви повери управлението на младия инженер Хауърд Брукс. Той е поканен да се качи на борда на прословутия цепелин Хинденбург, но губи съзнание. Когато се събужда, осъзнава, че е единственият човек, който се намира на тази летяща машина. Каква е причината за това, ще разберем чак през октомври, когато Atlantis V ще излезе на пазара.

СЛУХОВЕ

GTA IV с енджина на Table Tennis?

Много е вероятно следващата култова гангстерска GTA игра да се захранва от авторския енджин RAGE (съкращение от Rockstar Advanced Game Engine), който можем да видим и в Table Tennis. Това бе съобщено наскоро в едно MTV интервю. Rockstar Games обаче все още не са коментирали тази новина, която продължава да бъде просто един слух. Ако тя се окаже обаче вярна, Take Two най-накрая ще престанат да плащат на EA (които купиха през Criterion през 2004-та – авторите на мултиплатформения гейм-енджин RenderWare, вдъхваща живот на последните GTA-игри) процент от прихода за всяко копие на този противоречив и скандален екшън.

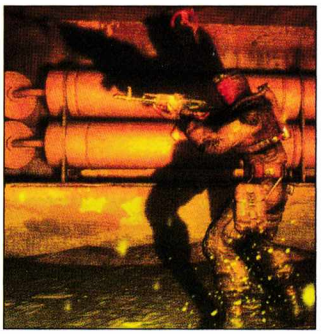
За бъдещето на Blizzard

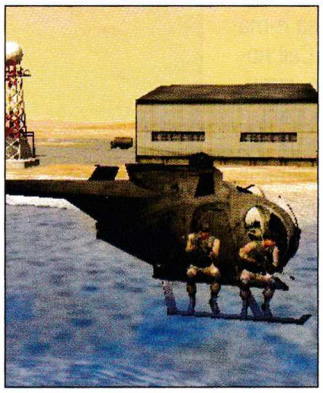
В нета се нароиха леко тревожни слухове, че Blizzard възнамеряват да съсредоточат усилията си изцяло върху създаването на масови мултиплейър онлайн игри. За щастие обаче те се оказаха напълно неверни. Във форумите на WoW няколко служители на компанията заявиха, че вероятно се е получило някакво недоразумение между това какво Vivendi са планирали за своята геймдивизия и това какво Blizzard. Да, Vivendi притежава Blizzard, но техните дивизии са напълно отделни от тези на авторите на StarCraft, Diablo и WarCraft.

MIXED

S.T.A.L.K.E.R. – кога?

Като по чудо GSC Game World решиха да кажат кога всъщност можем да очакваме появата на S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl – техният многократно забавян триизмерен сървайвъл шутър от първо лице, който първоначално трябваше да излезе още в началото на 2003-та година (под името S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost). Сега според тях геймката ще се пръкне на пазара през първото тримесечие на 2007-ма. За по-конкретна дата обаче ще се наложи да почакаме малко повечко.





Rebellion се сляха с Core

Авторите на Alien Vs Predator, Black Hawk Down, Rogue Trooper и Sniper Elite погълнаха изцяло Core – както техния персонал, така и всички вещи, присъщи на компанията, която стана известна с създаването на поредицата Tomb Raider (макар че интелектуалната собственост ще остане в ръцете на Eidos Interactive). Това сливане е важна част от стратегията на Rebellion да задържат позицията си на едно от водещите независими геймстудия в Европа.

BAD NEWS

Снегът се разтопи

Take Two Interactive решиха да прекратят работата по Snow. Уви, въпросната стратегия в реално време, чиято цел бе да пресъздаде задвижвания единствено от завистта свят на престъпността, няма да види никога бял свят. Засега обаче не се знае дали това се дължи на факта, че нейните автори от Frog City Software бяха слети с Firaxis. Или пък че разпространителите са решили, че не се нуждаят от още един скандален и противоречив продукт а ла Grand Theft Auto.

Край с поддръжката на Neverwinter Nights?

Според Neverwinter Vault Atari са спрели поддръжката на Neverwinter Nights – културата фентъзи ролева игра, разработена от Bioware. Т.е. край на пачовете! Като основна причина за тази крайна мярка се отчита проблемното състояние на разпространителя. Това обаче не е потвърдено. Така че все още няма повод за отчаяние и паника. А и в най-скоро време ще излезе дългоочакваното продължение – Neverwinter Nights 2.

Нереална Антология

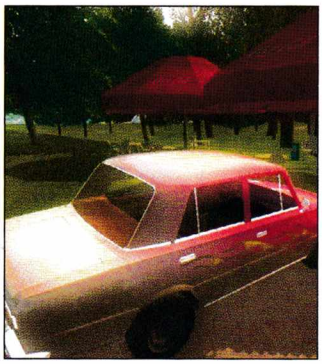
През идната есен Midway възнамеряват да издадат на територията на Северна Америка Unreal Anthology. Това е първата подобна компилация, която ще включва Unreal (наред с експанжъна Return to Na Pali), Unreal II: The Awakening, Unreal Tournament (изданието "Игра на годината) и Unreal Tournament 2004 (изданието "Редакторски избор"). Фенове на тази класическа поредица, водеща началото си още от далечната 1998-ма година няма как да не останат доволни.

Mithis срещу SCi

Mithis Entertainment, унгарското геймстудио, отговорно за Battlestations: Midway и Joint Task Force, предявиха граждански иск срещу SCi Games. А обвиненията са много – незаконно отстраняване на хардуер и софтуер, свързан с гореспоменатите две игри (както и с няколко други), саботаж, изтриване на геймфайлове, нарушение на правата за интелектуална собственост и прочие. Разследването е подето, след като SCi Games (Battlestations: Midway) и HD Publishing (Joint Task Force) са съобщили, че и двете заглавия се разработват от място, което преди това е било представено като склад. Mithis Entertainment твърдят, че сорс кодът е бил откраднат от техните офиси и е бил занесен в тези на Eidos и Most Wanted Entertainment в Унгария, където е протичала разработката на тези игри.

Game Over за Moscow Rush

Благодарение на 3D Gamers научихме, че щепселът на Moscow Rush е бил дръпнат поради известни проблеми, възникнали в процеса на работа. Колегите ни са се допитали до разпространителите от Вика относно положението, до което е било добутана играта (която прочее претърпя няколко забавяния). И уви, руснаците са потвърдили техните опасения – game over за този състезателен симулатор.

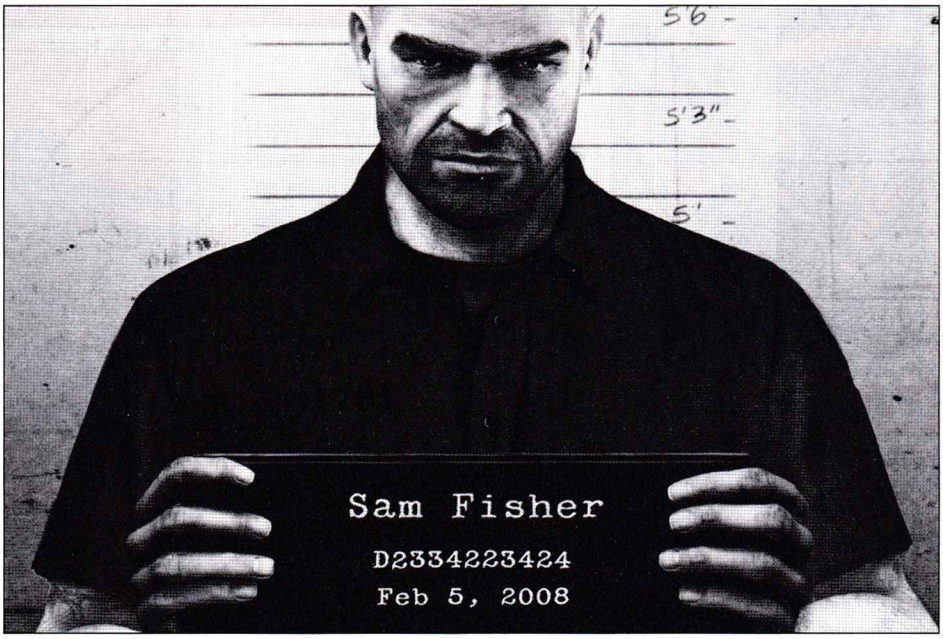


ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
Prey	2K Games
CivCity: Rome	2K Games
Civilization IV: Warlords	2K Games
WarPath	Groove Games
The Ship	Mindscape
Mage Knight: Apocalypse	Namco
Barnyard	THQ
Terrawars: New York Invasion	Tri
Synergy	

Това са дати, обявени от фирмите разпространители, които е възможно да бъдат променени.

Почти винаги е трудно да ти хрумнат свежи идеи за продължение. Особено като става въпрос за n-та на брой част. В случая със Splinter Cell новият Double Agent се води за номер четири. Добрата стара и изпитана форма – по-мрачна история, която извежда на преден план тежкото минало на главния герой – обаче върши перфектна работа. Само си припомнете Prince of Persia: Warrior Within, Hitman: Contracts и Max Payne 2: The Fall of Max Payne. Игрите се продаваха като топъл хляб. Защо това да не проработи и при Double Agent? Вероятно точно този въпрос са си задали авторите на най-новия Splinter Cell, когато са се чудили какво да правят.



Сам Фишър във федералния затвор?! Да, бе!

PC
XBox
PS2
GC

Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

Жанр: **Stealth/Action** | издател: **UbiSoft** | **www.bewaresamfisher.com** | излиза: **септември 2006**

Пазете се от Сам Фишър!

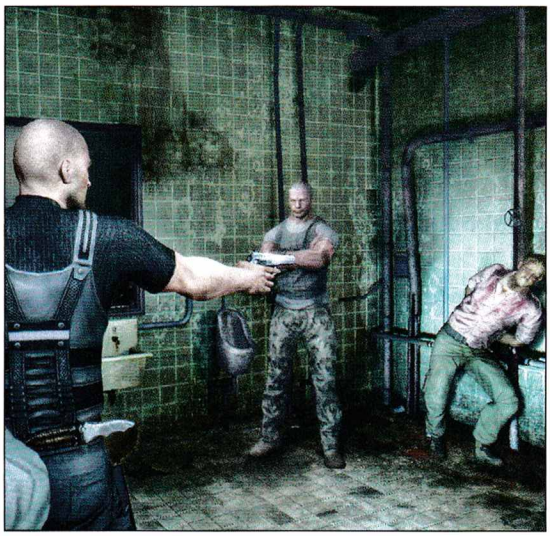
Дъщеря му е мъртва и както може да си представите – той въобще не е доволен от този трагичен факт. И какво му остава да направи сега, когато Националната агенция по сигурността го избира за NOC (Non Official Cover).

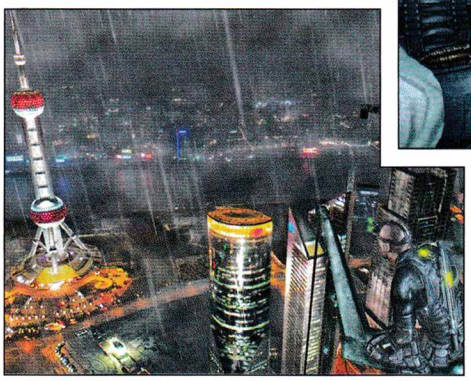
Време е да загърби миналото си изцяло, да премине под прикритие и да се внедри в подземния свят на престъпността. А единственото нещо, за което ще трябва да съществува, е да снася информация, която ще помогне за отстраняването на врага. Макар че не звучи особено безопасно и приятно, за Сам това е перфектното бягство от действителността. Шанс да забрави поне за миг автомобилната катастрофа, която го е лишила от най-ценното нещо за него на този свят. Така че престъпниците да му мислят, защото едва ли ще получат милост от обезверения специален агент, който няма какво повече да губи.

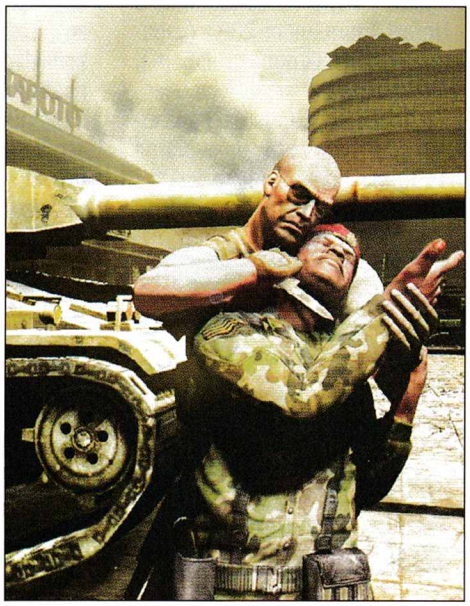
Та, задачата на Фишър е да проникне колкото се може по-бързо и неусетно в една от най-големите терористични групи в света, известна като Армията на Джон Браун. Без своята екипировка, разбира се. Което означава, че поне в началото той ще бъде лишен от специалните си очила за нощно виждане – едно от основните си предимства пред врага. Как точно обаче ще постигне всичко това?

Престъпление и наказание

Отговорът на този въпрос е лесен – след като извърши въоръжен грабеж и бъде хвърлен във федералния затвор Елсу-







орт. Това е идеалното място, откъдето ще може да започне своята мисия под прикритие. Особено при положение, че там излежава присъдата си и един от членовете на Армията на Джон Браун – Джейми Вашингтон.

Не след дълго Фишър успява да се запознае с него и двамата заедно планират своето бягство. По време на бунт, организиран от местните затворници, Сам и Джейми си плюят на петите и се изпаряват като дим чрез новинарския хеликоптер, дошъл в Елсуорт, за да отразява събитието… Крайна спирка - базата на терористите. Тук нашият герой ще се сблъска с първия особено тежък избор, който трябва да направи.

Въпрос на вкус

По време на игра Сам ще бъде изправен пред най-различни изключително трудни морални дилеми, а неговото решение ще влияе върху развитието на историята – основната нова хрумки в поредицата, която би трябвало да направи гейплея с една идея по-разнообразен.

Разбира се, терористите не са вчерашни и няма да приемат Фишър като един от тях току-така. Преди да стане част от Армията на Джон Браун, той трябва да премине през едно особено тежко изпитание – да застреля хладнокръвно напълно невинен, невъоръжен цивилен гражданин. Дали обаче ще разпръснете мозъка му по стената или ще го пощадите, това зависи изцяло от вас.

Тази дилема ще бъде една от многото, които UbiSoft са ни приготвили (те ще присъстват дори в страничните мисии). Всяко успешно преминато начинание обаче ще ви носи своите облаги.

Колкото повече поръчки изпълнявате за терористите, толкова по-голямо ще бъде доверието им към вас. И съответно – ще получавате достъп до нови секции от базата им и до строго секретна информация, разобличаваща техните намерения. Проблемът в случая е, че и Националната агенция по сигурността се нуждае от вас и ще ви кара да изпълнявате задачи и за нея, което ще усложни живота на Фишър неколкократно.

Т.е. от вас ще се иска да намерите перфектния баланс между мисиите на Трети ешелон и тези на Армията на Джон Браун. Не забравяйте обаче, че всяка безразсъдна постъпка ще има пагубни последствия. Убийте прекалено много престъпници и прикритието ви ще бъде разконспирирано. Поколебайте се повече, отколкото е нужно, и милиони ще умрат.

Клонираните отстъпват

В Double Agent за първи път ще присъстват цели 176 различни герои – край на клонираните противници! Това е особено голямо постижение, при положение че създаването на едно-единствено NPC е доста трудоемко. Всяка една лицева характеристика, структурата на телата им и облеклото са моделирани отделно. Дори са използвани професионални скулптори, работещи с глина, и истински модели, за да се постигне възможно най-високото ниво на реализъм.

Сам Фишър пък е по-детайлен от всякога. Най-накрая ще можем да видим лицето му, което преди бе прикрито от специалната му екипировка. Само избръснатата му глава е изградена от тридесет хиляди полигона (за справка в предишните Splinter Cell игри това количество бе използвано за създаването на цял един герой).

Повече възможности

Сега ще имаме възможност да поемем управлението на Сам, дори когато се спуска с парашут да речем. Той се е научил и да плува и в Антарктика това негово умение ще му свърши изключително добра работа. За да не бъде забелязан от никого, той ще трябва да пробие отвор в леда и да се поплацика в леденостудената вода. А ако случайно над него се озове някой противник, защо просто не пробие нова дупка, така че нещастникът да пропадне и да се удави като едното нищо? Кооперативният режим от Chaos Theory пък е инкорпориран и в сингълплейър кампанията на Double Agent и на много места ще бъде ключов за преодоляването на дадена мисия. Бягството от затвора с Джейми е типичен пример за това – за да се измъкнете живи, ще трябва да си помагате постоянно. Как точно, тепърва ни предстои да разберем.

Време за реклама

Дотук всичко звучи добре. Единственият недостатък като че ли е присъствието на истински реклами. Да, онези от вас, които не желаят да бъдат окуражавани да си закупуват продуктите против бръчки или акне на Nivea – основния спонсор на играта – например няма да останат доволни. А подобни билбордове, уви, ще има. Ако оставим това настрана, Double Agent се очертава като една от най-големите и усъвършенствани Splinter Cell геймки досега. Септември наближава.

Владимир Тодоров

ЦИТАДЕЛАТА

добрите геймъри играят при нас

45 КОМПЮТЪРА
AMD 2.7 GHz, 1024 RAM,
80 GB HDD, GeForce FX5900

София, кв. "Слатина", ул. "Слатинска", бл. 20, тел: 971 49 34

www.thecitadelclub.com

плащаш 1
играеш 2 часа

талонът е валиден
до 31 юли
тел: 971 49 34

Мрак. Страх. Самота. 14 години история...

PC
X360
PS3
GBA

Alone in the Dark: Near Death Investigation

жанр: **Survival Horror** | издател: **Atari/Eden Studios** | **http://alone-in-the-dark.com** | излиза: **n/a**

Този месец за пореден път ми се налага да се върна в годината 1992-ра (виж и Sensible Soccer). Този път поводът е класическият сървайвъл хорър Alone in the Dark, който Infogrames (сега част от Atari) издадоха през тази далечна година и с него отвориха вратите на жанра за PC. Няма да излъжа, ако кажа, че това беше първата геймка, която вместо да "радва" феновете, ги "плашеше" и всяваше респект само със споменаването на заглавието си. Невероятният енджин, който използваше пререндерирани двуизмерни фонове и изцяло триизмерни персонажи, изградени от полигони, беше първият по рода си, употребяван в развлекателната PC индустрия.

Първоначално замислена като игра, следваща сюжети на Лъвкрафт (за повече инфо виж статията за Call of Ctulhu от брой 5/2006 г.), Alone in the Dark измени имиджа си през годините, като показа на геймърите най-доброто от хорър сцената въобще. До този момент играта има 4 части, като първите три са базирани на първоначално замисления сюжет, а четвъртата се отклонява от основната концепция. Сами знаете, че силна конкуренция като Silent Hill и Resident Evil, идваща от конзолния пазар, можеше да остави на улицата серията на Infogrames. Но ето че тази година можем да очакваме прераждане на този хит.

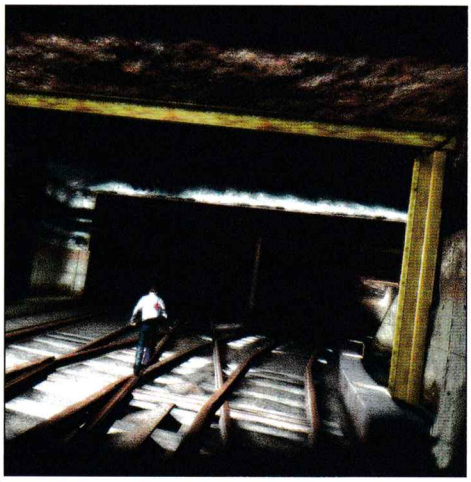
Първата информация по темата беше оповестена на изминалото E3. Там Atari демонстрираха картинки и концептуални рисунки от планираната нова част, която според първоначалната информация, ще носи името

Alone in the Dark: Near Death Investigation

Ако питате мен, то звучи много яко и навява директни асоциации с "Crime Scene Investigation", което се поизтърка и комерсиализира като фраза през последните години. Веднага ще успокоя верните почитатели на поредицата като кажа, че отново главният герой ще е Едуард Карнби. Той си завоюва имиджа на добрия детектив, който оставя свръхестествените сили по бели гащи, а сега ще можем да го видим в

ALONE IN THE DARK ФИЛМЪТ

Миналата година бял свят видя пълнометражен филм, базиран на сюжети от играта Alone in the Dark. Той проследява действието след края на четвъртата част, но фактологическите разминавания отблъснаха голяма част от почитателите на компютърната поредица. Главното действащо лице е поверено на актьора Крисчън Слейтър, а режисьор на продукцията е Уве Бол, който явно не се е справил особено успешно със задачата си. Оценката на филма на IMDB е 2.2 от 10, а тя е базирана на мненията на 9000 зрители и е достатъчно красноречива за качествата му. Тъжно е, когато ставаме свидетели на заглавия, заредени с много потенциал, които се представят на хората, незапознати с компютърните игри, по неубедителен, дори некадърен начин.



www.thecitadelclub.com
плащаш 1
играеш 2 часа
талонът е валиден
до 31 юли
тел: 971 49 34

изцяло ново амплоа. Ако си спомняте, в последната четвърта част на поредицата, Едуард беше по-млад, отколкото в първите три части, затова не бих се учудил, ако сега го видим в друг възрастов период.

Според основната информация разпространена от Atari, действието в петата част ще се развива в Central Park в Ню Йорк (или казано на чист български Централния парк на Нов Йорк ;)). Набързо ще спомена, че това е един от най-впечатляващите градски паркове в света, разположен на 3.41 квадратни километра - каре с размери 4 километра дължина и 800 метра широчина. Действието ще се случва през 1926 година, когато Ню Йорк е гнездо на бедност, болести и зарази и по нищо не е приличал на това, което е днес.

За съжаление авторите на играта Eden Studios не са много словоохотливи що се отнася до основната цел на Едуард Карнби. След като показаха няколко демострационни филмчета от задаващата се геймка, те решиха да оставят подробностите от сюжета за по-късните стадии от развитието на процеса по разработка. От показаното до момента става ясно, че

Едуард Карнби ще може да кара кола!

Не само това, но той ще може да заема мястото на шофьора, мястото до шофьора и местата на задните седалки. Очевидно Едуард ще може да бяга от гадовете с помощта на МПС-та и да се придвижва по този начин из града/парка. Вторият извод е директно споделен от Eden Studios и той е, че нашият герой ще стреля с огнестрелно оръжие през прозореца, докато кара или пътува в колата. Това със сигурност ще измени концепцията на Alone in the Dark в сравнение с досегашните части, където Едуард обикаляше из имения, къщи и села, за да разследва. Сега той ще има на разположение огромна площ, където вероятно ще станем свидетели на нелинеен и разчупен сюжет.

Възможността за придвижване с кола, и то не само с определена кола, а с коя да е паркирана по пътя (това се вижда от демонстрацията, направена от Atari), ще вдъхне нов живот на игрицата, която този път ще бъде по-екшън ориентирана, но в някаква степен наподобява идеята на GTA. Това е сериозна промяна в сравнение с предишната част на Alone in the Dark, където играчът можеше да избира между два персонажа: Едуард Карнби и Илейн Седрак. Играта с познатия ни детектив беше екшън ориентирана и разчиташе главно на изненадата и битките с гадовете, докато докторката, експерт по древни езици, беше фокусирана главно върху пъзелите и логическите задачи.

В петата част ще разполагаме само с един персонаж в лицето на Едуард, а геймплеят ще е главно сървайвъл хорър и няма да има много пъзел елементи. Това със сигурност не означава, че играта ще е лишена от такива, но авторите ще наблегнат на страха и изненадата, а не на логиката и трудните мисловни предизвикателства. Истинският враг на Едуард ще е тъмнината. Например в демонстрационните филмчета бе показано как странно черно петно на земята започва да се разширява и да приближава нашия герой. Той панически бяга от него и така и не беше показано, как се справя със ситуацията.

Друга интересна информация от кухнята на разработчиците е фактът, че интерфейсът на новата игра няма да предлага HUD. Това означава, че по екрана няма да виждате точки живот или оставащи муниции. Това със сигурност ще спомогне за прехода между първо и трето лице, за който Eden Studios говорят и се гордеят. Те обещават, че играчът ще управлява Едуард Карнби, гледайки иззад гърба му, но в по-напрегнатите хорър моменти визията ще се прехвърля от първо лице за по-голяма реалистичност.

Alone in the Dark: Near Death Investigation ще види бял свят до края на тази година, като за момента има планувани версии за PlayStation 3, Xbox 360 и PC. Графиката ще е изцяло 3D, а качеството на саунда ще е безкомпромисно, както във всички версии на геймката досега. Ако всички върви по план и програмистите си свършат работата на време, то съвсем скоро ще можем да видим поредния хорър шедьовър.

Орлин Широв

19 стотинки

на компютър месечно струват всички игри на Gramis за геймклубовете

Вече има удобна възможност за мултиинсталация

Нашето предложение към компютърните клубове включва опцията за мултиинсталация, която дава право всяка закупена игра да се играе на всички компютри. Таксата на лицензи за мултиинсталация е 0,19 лв. месец на компютър. Цената е с включен ДДС.

Минималното количество игри*, които трябва да закупи клубът според броя на машините в него, е следният:

До 10 компютъра	–	3 игри
От 11 до 20 компютъра	–	5 игри
От 21 до 50 компютъра	–	10 игри
От 51 до 100 компютъра	–	15 игри
Над 101 компютъра	–	20 игри

**Посочените количества са за заглавия от 19,90 лева. Игрите от 9,90 лева се смятат като две за една.*

GRAMIS
компютърни игри на български

ТРАНСФЕР® ГРУП

Търговски партньор на Gramis за клубовете в цялата страна е "Трансфер Груп" ЕООД

Информация за игрите:
www.gramis.com
info@gramis.com

Сключване на лицензионни договори:
"Трансфер Груп" ЕООД,
gsm (088) 8393141
тел. (032) 624080, в. 101, 103

Колко от вас са работили ръка за ръка с Агент 47? Мъжественият "Плешо" с каменно изражение на лицето и такава аура на coolness (колкото и да не мога да я понасям тази думичка, май тя е най-подходяща) около себе си, че със самото си присъствие сваля температурата в помещението, в което се намира, поне с десетина градуса. Колко от вас са изпитвали как реалността и ставащото на екрана бавно се размиват, за да се слеят в едно, и така до момента, в който вече задържате дъх преди поредния изстрел на снайпера? Или пък докато адреналиновата инжекция, продукт на собственото ви тяло, не излее съдържанието си право в сърцето преди началото на ожесточена престрелка? Всеки един, запалил се по някоя от Hitman-игрите, рано или късно усеща това чувство и затова се връща с жажда за още при всеки нов епизод от поредицата. При мен това стана, докато заедно с Агент 47 се измъкваха от болницата-лаборатория, под носовете на ошашавените румънски спецчасти. И дори тогава мисълта как Io Interactive брутално са изкопирали предпоследната сцена от филма Leon биваше плавно изтикана настрана от неоправданото възхищение към геймдизайнерите и сценаристите, работили по заглавието. Ето защо поредната част на тази маниакална игра се чакаше с нетърпение, прераснало в зомбиране секунди след края на инсталацията.

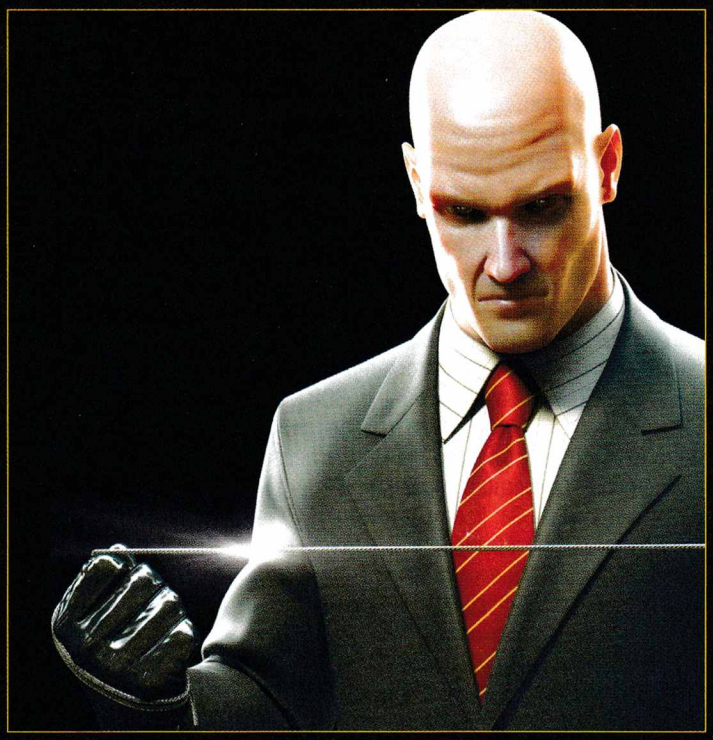
To be or not to be?

Като за начало 47 умира. Но това е стар номер, който Io се опитват да пробутат, и се съмнявам, че с четвъртата част на играта ще приключат поредицата. Сюжетът се завърта около серия мисии, в които срещу добро заплащане трябва да очистите няколко високопоставени клечки. Отново всяка от целите ви е с доста силна индивидуалност и с наистина голямо удоволствие ги премахвате. Постепенно обаче се намесва конкурентна агенция и вниманието ви се насочва към ровичкане по темата "Кой и за чий е насъбрал толкова много на 47 и собствената ми агенция?". В продължение на 12 мисии ще обиколите едни от най-известните локации из САЩ с цел премахване на гадинки и печелене на доларчета. Доста трънлив път, между другото, минаващ през казината на Лас Вегас, селската атмосфера по делтата на Мисисипи и т.н.

Геймплей и атмосфера

Както и предишните игри от серията, и тук ще имате два основни начина за справяне с всяка мисия. В зависимост от предпочитанията и стила ви на игра ще можете да се вживеете в ролята на Рамбо и да отгърмявате всичко по пътя си. Но за да се почувствате наистина профи, жертвата ви трябва да отпътува към отвъдното. Това е и единственият начин да достигнете до Silent Assassin статуса. За целта трябва да избегнете всеки нежелан контакт с цивилни или гардове, внимателно да планирате всяка своя следваща стъпка и действие и да постигнете перфектен тайминг, съобразен с пътищата на пазачите.

Всъщност при добро желание не е нужно да изстреляте дори и един-единствен куршум, за да минете мисията. Поне не и лично. Знам, че някой би се размрънкал "ама без пукотевици не е фън". Напротив,



Отлежал продукт с дъх на зелени банкноти и "Ave Maria" за фон

PC
X360
PS2
GBA

Hitman: Blood Money

жанр: **Stealth shooter** | издател: **Io Interactive/Eidos** | **www.hitmanbloodmoney.com** | хардуер: **P 1.5 GHz, 512 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | DVD: **1**

графика	
звук	
геймплей	
общо	5/5

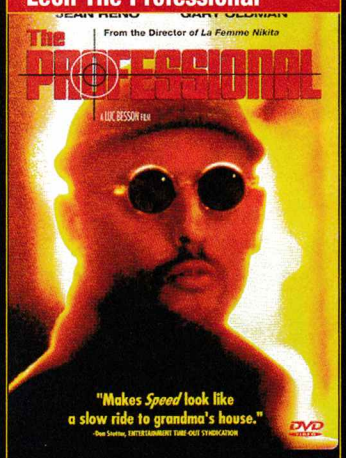
Как да се превърнем в Агент 48?

Ако сериозно сте прегърнали идеята за кариера след гимназията/университета като добре платен килър, може би е добре да хвърлите едно бързо око на този онлайн самоучител: *http://ftp.die.net/mirror/hitman*

В него са описани техники за самоподготовка, както и механиката на света на наемните убийци. Ще са ви полезни и съветите за това кое е законно и кое не толкова, и кое от изброените методи и оръжия биха били най-полезни за добре свършената работа. Основните опасности пред кариерата ви, като сами се сещате, са егото, жените и нерентабилните партньори, които се нареждат дори пред полицията и спецслужбите.

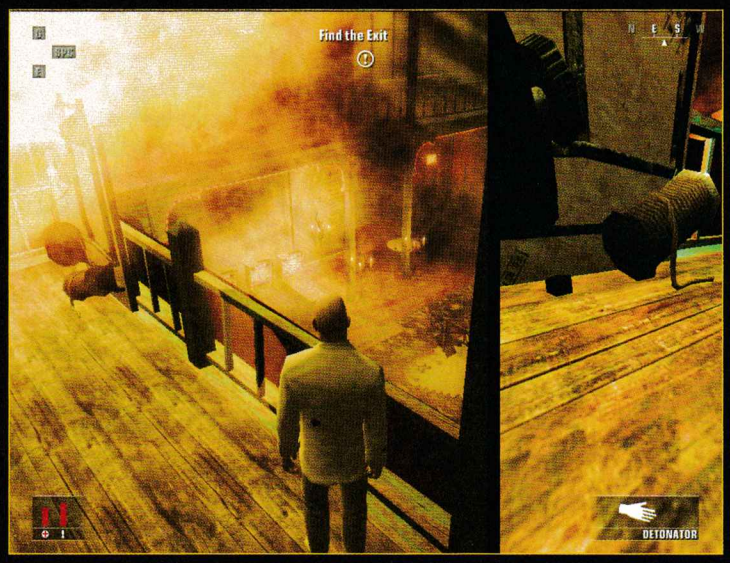
О, и ако ви хванат след първия голям удар, моля не споменавайте, че сте разбрали за всичко това от нашето списание. Мерси предварително.

Leon The Professional



Появил се по кината през 1994 под режисурата на Люк Бесон, този филм влиза в графа "Must See!" поради 3 причини:

- Дебютна на Натали Портман, показваща сексапила си дори на 14 години. ;)
- Една от най-добрите килърски истории евър с толкова добър сюжет и режисура, че да се чуди човек защо и сега филмите не ги правят такива. Потърсете го във видеотеката или торентите.
- Образа на Леон, пресъздаден от Жан Рено, е най-близкият до този на Агент 47.



Какво ново в Hitman?

- Нов енджин (разбира се)
- Blood Money система
- Подобрена гейм физика, позволяваща доста оригинални начини за убиване.
- Онлайн ранкинг система
- Нови бъгове, някои ъпгрейди на старите :(

точно това е фънът. Като оставим настрана чисто визуалната хубост на новия енджин, сега вече имате доста повече възможности за взаимодействие с околната среда, което съответно води до доста по-брутални и оригинални начини за премахване на целите. Добрата стара гарота все така върши работа, капката отрова в чашата е класика, но най-интересни са аранжираните от вас инциденти. Всяко ниво е изпипано страхотно (тоест няма безсмислено разхвърляни предмети и помещения, все едно дизайнерът го е тресял тежък махмурлук) и повечето ключови NPC-та в него следват точно зададен сценарий. Ако сте достатъчно наблюдателен, можете да откриете някой от удобните за инсценировка моменти и да се възползвате от него – било чрез размяна на пистолет играчка с истински по време на представление или опъването на кабел, водещ до пльосването на полюлей върху жертвата – възможностите са доста, само трябва да намерите. В такива случаи работата е "чиста" и професионална, а и е доста по-изискано от оставянето на кървава диря след вас.

Всяко едно ваше действие, всеки изстрелян куршум или повален човек, всяка по-шумна стъпка даже ще бъдат внимателно анализирани в края на мисията ви и ще влияят както на статуса ви в подземния свят, така и на благосъстоянието ви. Един от новите елементи е

Notoriety статусът ви

В общи линии колкото похамалски се държите, не прикривате труповете и оставяте доста следи – толкова по-известен ще ставате, както сред колегите, така и пред ченгетата. Вестниците ще пишат за вас и куките ще се доближават до истинската ви самоличност. Но ако искате да се изживявате като башибозук и бич божий, имайте предвид, че високите нива на този показател водят до писъци от страна на цивилните и стрелба на месо дори само като си покажете облечената в черно костюмче мутра. Естествено, можете по всяко време да платите на вестниците да скатаят информацията за вас. Макар доста добрия си за-

АЗБУЧНИ УБИЙСТВА
разследва Поаро

Сериен убиец избира жертвите си по азбучен ред. До всеки труп оставя азбучен справочник, посочващ мястото на следващото убийство, но Поаро винаги пристига със закъснение на местопрестъплението. С помощта на Хейстингс и Джап издирва престъпника из цяла Англия, решен да го спре преди следващия му удар...

СМЪРТТА НА ГОСПОЖА МАКГИНТИ
разследва Поаро

Госпожа Макгинти умира при мистериозни обстоятелства. Подозрението пада върху дългогодишния наемател на старата дама - Джеймс Бентли, но Еркюл Поаро е убеден, че убиецът е друг.му удар...

www.erabooks.net

мисъл Notoriety системата седи малко вяло и набързо скалъпена в играта. Но не чак толкова, че да дразни.

По време на игра ще наблюдавате действието предимно зад гърба на 47, но в случай на нужда (по-добър прицел) ще се вмъкнете в очните му нерви. И не ме разбирайте погрешно – нищо в играта не ви пречи да хванете двойка узита или една M4-ка и да сложите всичко под ножа, но тогава просто я превръщате в поредния Max Payne клонинг. Истинската красота на заглавието е именно в бавните, отмерени и добре и изтъкани със стил убийства. Освен това повечето врагове са гении в откриването ви, но опре ли до престрелка, получават доста силна амнезия и тотална липса на инстинкт за самосъхранение, което ги прави досадно лесни мишени.

Кеш

Друга, доста по-сериозна новост в Blood Money, е присъствието на парично възнаграждение за всяка мисия. Колкото по-безшумно и хитро сте се справили със задачата, без да разлайвате много-много кучетата, толкова повече ще ви набъбне порфейлът. Друг начин за набавяне на средства е изпълняването на всички подзадачи на нивото, което понякога може да е обърквашо, ако на помощ не се притичаше могъщата GPS карта, показваща ви всичко, от което имате нужда. Основно пари ще харчите за ъпгрейди на оръжията си – по-големи пълнители, заглушител, различни типове амуниции (помощни, но шумни или леки, но с понижена сила) и т.н. Доларчета ще давате и подкупи на неудобни хора, както и за нови костюми, имащи не само визуална, но и чисто практична функция.

Real ninja

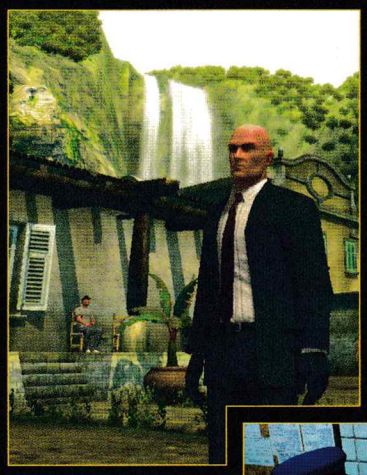
Друга приятна новост е раздвижването на 47. Просто си представям как един хубав слънчев ден в офисите на Io, седейки до две дизайнерски PC, на които били пуснати Лара и Принца, някой е споменал: "Абе нашичкия се движи малко сковано, не мислите ли?". Сега съвсем в стила си на високо трениран и печен килър 47 може да прескача от балкон на балкон, да пълзи по тесни плоскости и е станал доста погъвкав като цяло. Това може и да не ви се струва много, но реално подобрява общото усещане от играта, а и е премахната комичната гледка при навеждане и влачене на тела, която може да убие страстта и в най-големият поклонник на обръснати типове със собствено баркодче на тила.

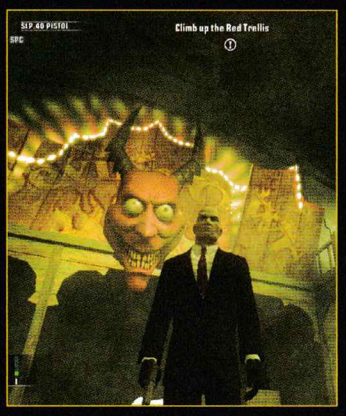
Визия, звук и малко бъгове

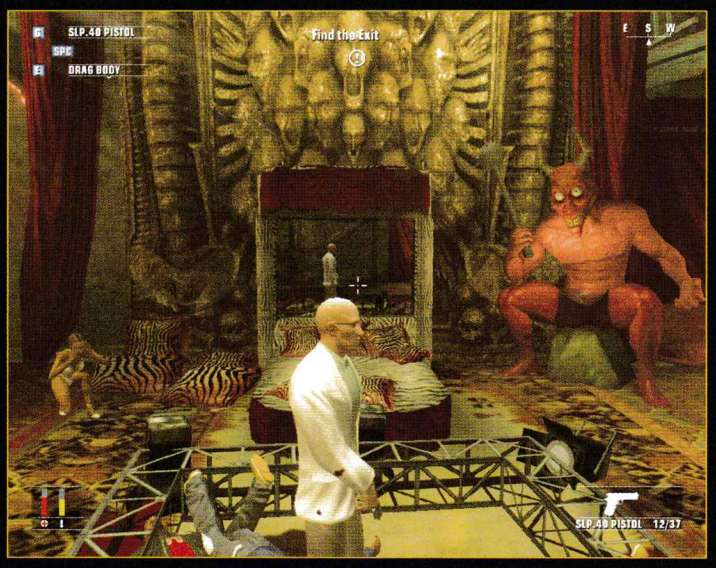
Io са използвали последната версия на Glacier енджина (http://www.ioi.dk/technology/glacier.htm), който наистина не блести с качество на текстурите (не че не са добри – напротив, но има и по-добри на геймпазара), но за сметка на това прави истински чудеса със светлосенките и самочувствието на машината ви. Играта е предвидена за трите най-популярни платформи в момента – и като контент, и геймплей версиите са идентични. Но само на X-Box 360 или на доста мощно PC ще можете да се насладите на фул макс детайлите, динамичните сенки, промяната им при всеки изстрел или смяна на светлинните източници.

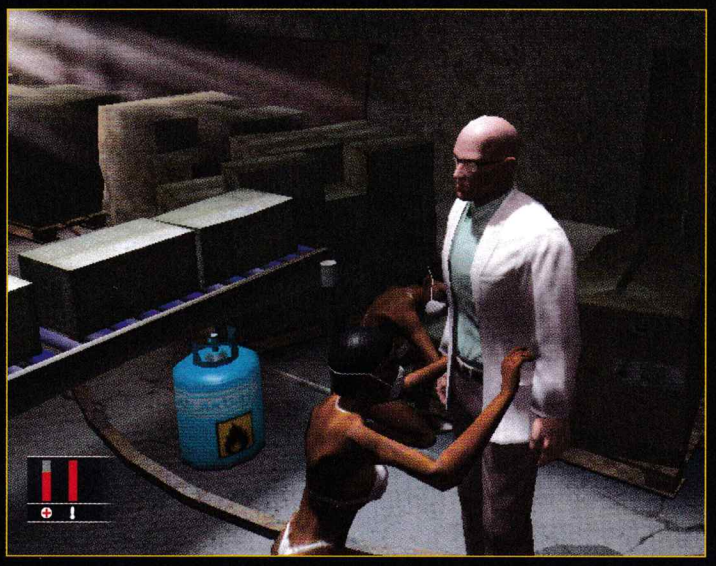
Саундтракът по традиция изкъртва теракота, допринасяйки много за атмосферата на заглавието и пак по традиция се продава отделно на CD. Но тук идват и неприятните новини. Ако изобщо успеете да подкарате играта (видео с Dx9 хардуерно, доста проблеми с повечето модели Radeon и т.н.) и поддържате стабилен фремрейт, то е въпрос на късмет и чести молитви да не бъдете изхвърлян на random принцип обратно към десктопа си. В една от мисиите всеки опит за хвърляне на оръжие води до краш. Слава Богу почти веднага след появата на Blood Money се появи и първият patch, но дори и с него понякога ще се чудите "защо, по дяволите, пак заби". Дори и с тези проблеми играта успя да спечели за пореден път сърцето ми и да доведе до крива усмивка главния заради закъснение на текста, породено от почти седмично циклене с Агент 47.

Георги Панайотов



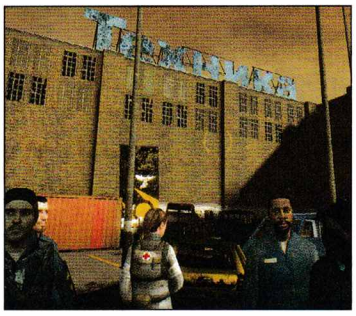






MANIA
ВЕРИГА КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ
Клуб Mania (Студентски град, до бл. 54)
80 компютъра, Pentium IV 3,0Ghz,
GeForce 6600, 17" BENQ, 17" LG Ultra Flat
Клуб Mania (Студентски град, до РУМ)
150 компютъра, Pentium IV 3,0Ghz,
GeForce 6600, 19" LCD HP, 19" LG Ultra Flat
Клуб Mania (Студентски град, бл. 35)
80 компютъра, AMD Athlon 2,5Ghz,
GeForce 5600, 17" Samsung monitors
Възможност за игра във
всички официални сървъри на:
Counter-Strike, Counter-Strike: Source,
StarCraft, WarCraft III, Diablo, World of WarCraft,
C&C: Generals Zero Hour, NFS: Underground 2, Doom III,
SW: Battlefront, Warhammer 40k, Call of Duty, Painkiller,
Medal of Honor, LotR: Battle for Middle-Earth, Men of Valor,
Rome: Total War, Battlefield: Vietnam
САМО ПРИ НАС ИГРАЙТЕ WORLD OF WARCRAFT
БЕЗ ДА ПЛАЩАТЕ МЕСЕЧНИ ТАКСИ!
КЛУБОВЕ МАНИЯ ИЗПОЛЗВАТ
ИНТЕРНЕТ ОТ МЕГАЛАН ООД

Пълен мрак. "Вероятно е някъде наоколо", прозвуча звънък женски глас в далечината. Бе толкова познат. Първият лъч светлина проблесна в очите на Гордън. После втори и трети. Изведнъж главата на огромния робот се завря в лицето на очилатия учен, затрупан под останките, и го изтегли с рязко движение. Така Гордън видя за първи път небето след взрива над полуразрушената Цитадела – кървавочервено и засмукващо всичко, намиращо се на върха на сградата. Аликс отново се обади - "Док, мисля, че намерих нещо. Веднага зарежи това, с което се занимаваш, и ела тук... О, Господи! Гордън. Ето те и теб!"



В Half-Life Човекът-Г те "създаде", в Half-Life 2 те използва, за да унищожиш доктор Брийн и да поставиш началото на Съпротивата. В Episode One обаче той напълно загуби контрол над теб...

PC
XBox
PS2
GBA

Half-Life 2: Episode One

жанр: **shooter** | издател: **Valve Software** | **http://ep1.half-life2.com/** | хардуер: **P 1.2 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | DVD: **1**

Време е историята да продължи... Готови ли сте?

Епизодичност – нож с две остриета?

Почти осемнадесет месеца изминаха от появата на една от най-добрите игри въобще. Да – крайно време бе и за неин експанжън. Четирите милиона фенове по света просто нямат търпение да видят продължението на историята. Решението на Valve обаче да разцепят обявения Aftermath на три епизода дойде като гръм от ясно небе. Дали това бе добра идея? До какво точно ще доведе епизодичността в геймминга? За Valve със сигурност ще доведе до повече кинти. А за геймърите? Разбира се, елементът на очакване ще играе ключова роля. Интересът постоянно ще се подклажда с малки, но сочни, хапки от цялото. Колко ли компании обаче са способни на подобни врътки? Авторите на Half-Life със сигурност са една от тях. Но да не забравяме, че именно крайният потребител ще бъде този, който ще реши бъдещето на епизодичността. Всичко зависи от неговия интерес и от продажбите на играта.

Бягство от Сити-17

Когато в края на Half-Life 2 Гордън Фриймън унищожи телепортационния извънземен реактор на гигантската Цитадела, мистериозният Човек-Г отново изникна от нищото, за да го прибере при себе си и да го положи в стазисен сън далеч от Земята – точно както направи и след развръзката с инцидента в Блек Меса. За щастие обаче вортигонитe, единствените съюзници на човечеството в тази война на светове, успяват да попречат на зловещия и смугъл междугалактически бюрократ. И така очилатият учен запазва свободата си. Остава му само да избяга от разрушаващия се мрачен метрополис Сити-17 заедно с Аликс.

Доста неща обаче са се променили в града, откакто за последно имахме възможност да се шляем из неговите "софийски" улици, пълни със зомбита и отрядите на тоталитарните извънземни, известни като Обединението. Сега силите на тези агресори, разгърнати на Земята, са отцепени от основната си армия, намиращата се на родната им планета, а Съпротивата най-накрая успява да вземе нещата в свои ръце. Но това едва ли ще е за дълго, защото макар и изолирани, извънземните ще направят всичко по силите си, за да възстановят връзката с главния щаб.

Гордън и Аликс

Обичайните елементи, характерни за едни експанжън, отсъстват – тук няма нито кой знае какви нови местности и допълнителни врагове (освен може би т.нар. zombine – zombie + combines – по-бързи зомбита, които носят гранати), нито едно ново оръжие. Valve залагат най-вече на идеята за кооп с Аликс, с която ще се шляете през почти цялата игра. Тя е въоръжена с пистолет (по-късно го заменя с дву-

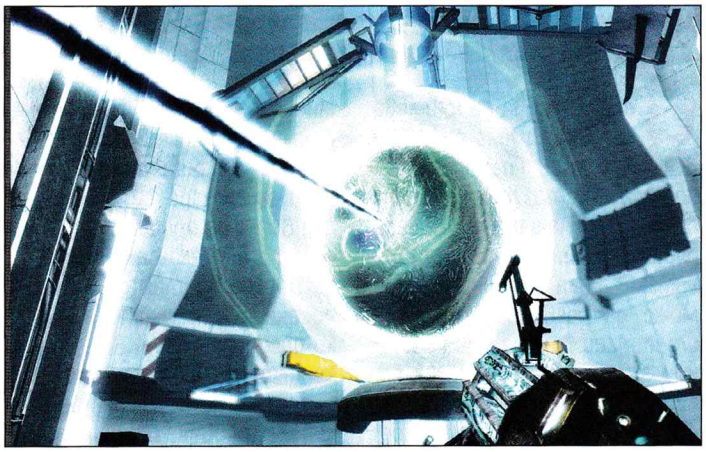
НЕОГРАНИЧЕН ИКОНОМИЧЕН
МЕЖДУНАРОДЕН 1.6Mb / 200 KB
БЪЛГАРСКИ 9.6Mb / 1.2 MB
МЕСЕЧЕН ЛИМИТ НЕОГРАНИЧЕН
НОВА ЦЕНА 25.00лв.

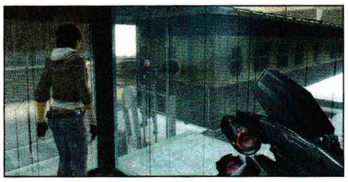
НЕОГРАНИЧЕН СТАНДАРТЕН
МЕЖДУНАРОДЕН 3.1Mb / 400KB
БЪЛГАРСКИ 20Mb / 2.5MB
МЕСЕЧЕН ЛИМИТ НЕОГРАНИЧЕН
НОВА ЦЕНА 40.00лв.

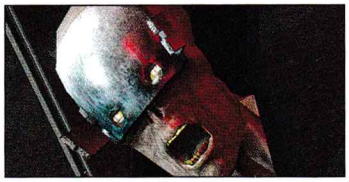
WWW.MEGALAN.BG
МЕГАЛАН ООД

Покритие в кварталите: Витоша, Дианабад, Дружба 1, Дървеница, Изток, Младост 1, Младост 1а, Младост 2, Младост 3, Младост 4, Мусагеница, Полигона, Студентски град

Безплатни телефони за информация
0 800 18 400
0885 011 000, 968 9000







цевка) и е изключително добър стрелец. Авторите ще ви стимулират постоянно да си помагате един на друг. Например в един подземен гараж, в който няма никакво осветление, а вие носите единствено гравитационното си оръжие, ще трябва да осветлявате постоянно прииждащите противници с фенерчето, така че Аликс да може да ги гътва един по един. В противен случай и двамата сте обречени. Обърнете внимание, че макар да е изключително издръжлива, все пак и тя има опасност да умре, ако я оставите на самотек. Освен всичко друго Аликс е способна да препрограмира малките досадни сфери, приличащи на светещи футболни топки, така че да атакуват противниците ви. За тази цел трябва просто да ги хванете с гравитационното оръжие и да й ги занесете.

Основният проблем на играта, освен липсата на чувствително нови екстри, е нейната краткост – може да се превърти за не повече от 4-6 часа. Но да не забравяме, че това е едва първият епизод от една голяма трилогия. Вторият се очаква до края на годината, а третият – в средата на 2007-ма.

Според други, по-съмнителни източници, и Episode Two, и Episode Three ще излязат в рамките на 2006-та. Така че приключенията на Гордън са твърде далеч от своя край.

графика	
звук	
геймплей	
общо	5

Размърдай мозъка си

Няма как да не отбележа, че пъзелите и интеракцията с околната среда в Episode One са изведени почти до съвършенство в сравнение с предната част. Например мравколъвовете не могат да бъдат контролирани в този първи епизод и на места представляват същински трън в задника. Поради тази причина ще се наложи да откриете малко понестандартен начин, за да ги победите. Както вероятно си спомняте, те живееха под земята и излизаха от доста широки дупки, за да ви тормозят по време на сцената с бягото (такава тук прочее няма) в Half-Life 2. Сега, за да спрете тяхното нашествие, ще трябва да запречите/запушите отворите с нещо. И в случая гравитационното оръжие ще ви свърши отлична работа. Просто бутнете някоя кола върху бърлогата и готово.

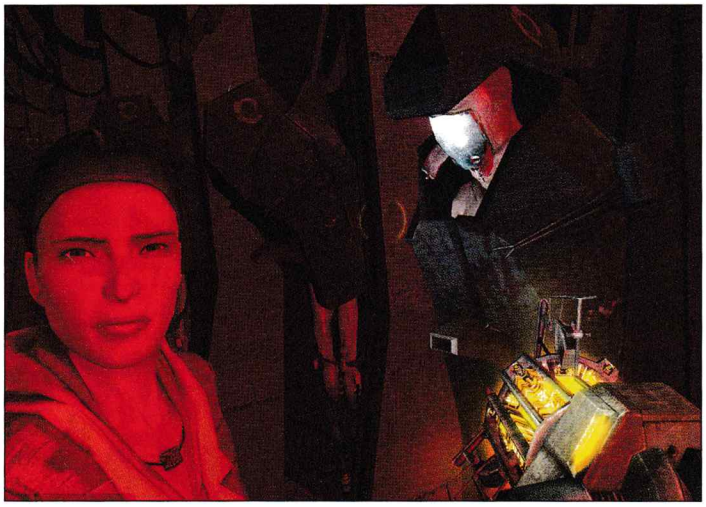
Какво още?

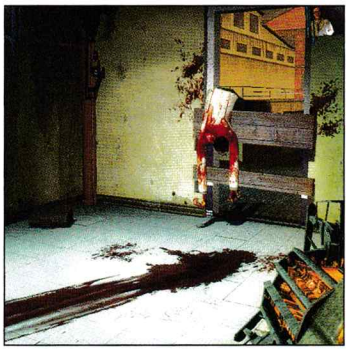
Играта е все така красива, а саундът – просто перфектен. Спор няма. Забелязват се обаче дребни промени по отношение на лицевите анимации, които са далеч по-комплексни и пресъздават много по-широк набор от емоции. А светлинните ефекти (най-вече заради въвеждането на HDR) са просто зашеметяващи. Освен това имате възможност да изиграете цялата игра и в режим с коментари (за отделни елементи от геймплея) от страна на разработчиците, които ще активирате на специфични места. Те няма да пречат кой знае колко на геймплея, тъй като, докато някой от Valve ви бъбри, ще бъдете безсмъртни. Аз лично обаче ви препоръчвам първо да изиграете Episode One в нормален режим и чак след това, евентуално ако ви влече, да чуете и какво имат да ви кажат неговите автори.

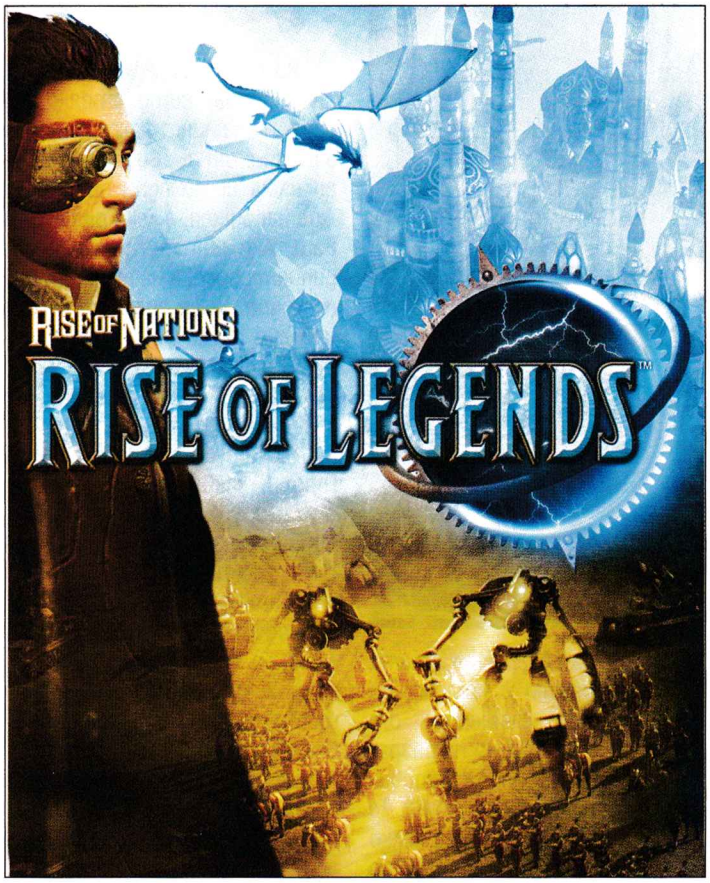
Следва продължение

Като цяло Episode One не е нито лоша, нито страхотна игра. Но самият факт, че това е шутър от първо лице, а в него няма нито едно ново оръжие например, е леко разочароващ. Ако питате мен, епизодичната посока на разработка, по която Valve поемат, ще им навлече гнева на доста фенове. Повечето от вас вероятно, както и аз самият, са врътнали геймката, за да видят какво се случва с Аликс и Гордън, какви са последиците от разрушаването на телепортиращото устройство в Цитаделата и каква ще бъде следващата стъпка на Човека-Г. Продължението беше великолепно, а завършекът може да накара и най-претенциозния тип да чака с нетърпение появата на Episode Two. При положение обаче, че по отношение на новости първото разширение се превръща просто в един готин филм-игра. Може би все още не сме свикнали с епизодичната концепция? Или пък сме станали прекалено претенциозни? Знам ли. Но както и да седят нещата, по всичко личи, че ще чакам появата на следващия епизод с нетърпение.

Владимир Тодоров







Дали това "легендарно" продължение на един наистина легендарен оригинал си струва? И дали е коректно да ги сравняваме?

Човек трябва да внимава, когато си има работа с думите. Грешната им подредба често може да обърне значението на цял текст. Заиграване с понятие, за което си нямаме идея какво означава, може да превърне говорещия от мъдрец в глупак. Те са и повод за много словесни каламбури, ако ги завъртим малко или ги изкараме от контекст. Да вземем Duke Nukem Forever например. Когато са избирали името, 3D Realms едва ли са имали предвид, че играта ще се разработва "forever".

Така се получи обаче, и ето ти нов бъзик, който да повтаряме сегиз-тогиз.

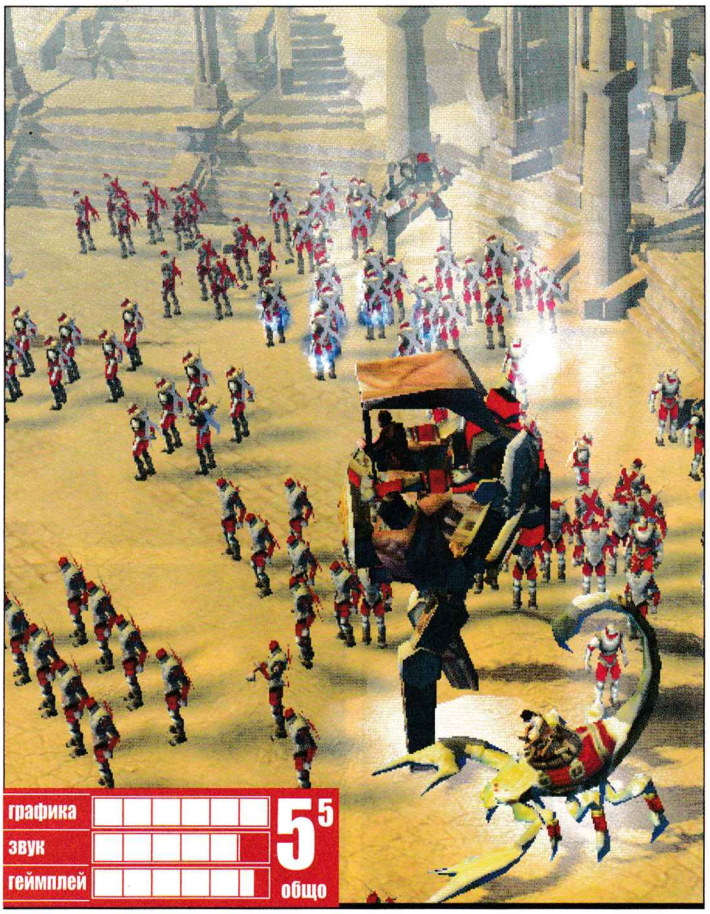
А какво ще стане, ако в заглавието на една игра сложим думата "легенда"? Това съществително подсъзнателно те кара да погледнеш на джитката от друг ъгъл, направо те принуждава да мислиш много от чертите на именития си предшественик. Спорен обаче е въпросът дали двете игри могат да се сравняват или всяка си е уникална по своему. Като цяло струва ми се, че RoL се опитва да завие по посока към прогейминга. Всички дребни промени в игровата концепция имат за цел да я направят по-бърза, по-адреналинова и повече турнирно ориентирана. Доколко този ход ще е успешен – не се наемам да гадая. Като първо играта в кампанията и skirmish-а се различават значително и първото няма да ви подготви за второто твърде успешно. Но да започнем както си му е редът...

Намираме се на китна планета на име Айо. Тя е дом на три напълно различни една от друга "раси", а не на четири, както беше обявено преди излизането на играта. Свалям

PC
XBox
PS2
GBA

Rise of Nations: Rise of Legends

жанр: **Realtime Strategy** | издател: **Microsoft / Big Huge Games** | **www.riseoflegends.com** | хардуер: **P 2 GHz, 1 GB RAM, 128 MB Video Card** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: **Yes**/No | CD: **4**



графика	
звук	
геймплей	
общо	5.5

за нея като за по-специална – било то с основание или не. Помислете за някой на име Здравко Желязков – каква би била първата ви асоциация ;)? Признавам, че ако някоя друга игра носеше тази титла, трудно щях да й го простя.

Но в случая говорим за наследника на Rise of Nations – стратегия, която поне за мен заслужено получи място до най-добрите в този жанр, наравно със StarCraft, Age of Empires и Command & Conquer поредиците.

За игра, излязла от геймковачницата на Big Huge Games, съм готов да направя изключение от правилото. Все пак съм прекарал стотици часове с предшественика й, както и много други хора. Това й дава известно предимство, но ако очакванията на феновете не се сбъднат, BHG са обречени да паднат от много, ама от много високо.

Какво ново в света Айо?

Rise of Legends е наследила шапка на BHG, че са отделили наистина много време да направят наистина различни фракции. Не само като външен вид, но и като геймплей. Става въпрос за:

Техничарите от Винчи (по името на изобретателя Леонардо да Винчи) – нация, която сякаш пресъздава Венеция от преди пет века... или почти. Винчи разчитат на технологиите си: като се започне от пушки, през камиони и вертолети и се стигне до роботизирани паяци или гигантски танкове. Всичко е в стил "steampunk", или модерни машини, преплетени с парни или дървени такива.

Магьосниците от Алин – името идва от... знам ли, Аладин?? ;) В началото бяха обявени като Алим, което е било сменено заради некоректен превод на арабски и законови пречки. Все едно де... Та тези типове са сякаш излезли от приказка на Шехерезада. Силата им се гради на трите елемента на пустинята – пясък, огън и

стъкло. Командват армии от най-разнообразна приказна паплач – ифрити, джинове, гигантски скорпиони, пясъчни или стъклени дракони и други.

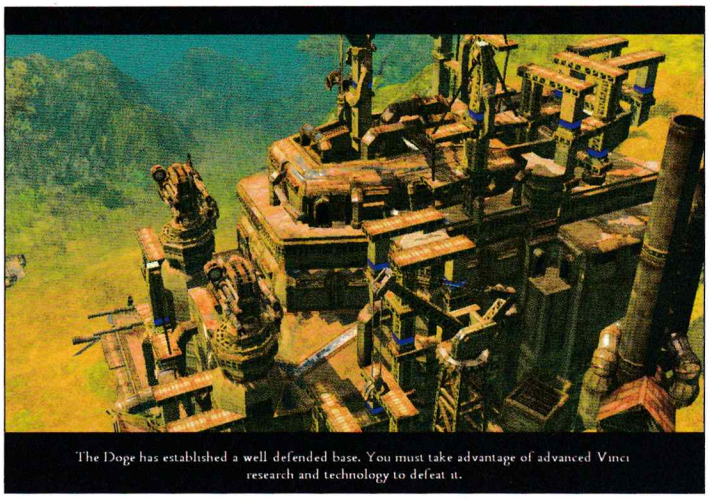
Извънземните от Куотл (Cuotl названието е от митологията на ацтеките, инките или може би маите... като че ли са Маите) – преди хиляда години са дошли на Айо с "Колесницата на боговете" или казано по-просто: разбили са се на планетата с космическия си кораб. Оттогава се занимават с градинарство, отглеждане на цветя, поробване на местното население и кроеж на планове за световно господство – все стандартни неща. Те са майстори на високите технологии, които обаче изглеждат като магия. Сградите им са защитени от енергийни полета, а единиците им са разни роботизирани тигри, змии и летящи чинии. В играта принципно има два ресурса (вместо шестте от RoN) – кристалът Тимониум и злато. Единствено Куотл не ползват злато, а енергия, която добиват от реактори.

Общо взето авторите са черпели вдъхновение от много игри, но главно струва ми се от StarCraft и неговите раси, макар тук да отсъства отявлена zerg-нация.

Две напред, една встрани

По геймплея, както вече казах, са внесени множество промени, които правят RoL доста различна от RoN и в известен смисъл несравнима с нея. Принципно в оригинала има много повече неща. Авторите обаче твърдят, че те са били махнати, защото не са били чак толкова важни или необходими. Идеята и в двете игри се състои в това да създадете нация със собствена столица, граници и т.н. и с нея да разпердушините другите народи. В RoL обаче този аспект на играта се е позагубил. Границите са останали, но вече не можете да строите нови градове, а само да завземате неутрални градски центрове, които да надстроявате с квартали. Така отпада възможността да сложите свое селище на стратегически важна точка – центровете са там, където са решили създателите на нивото, и нито могат да се преместят, нито да се разрушат, а само да се превземат.

Строежите вече стават автоматично, тоест за тях не са нужни работници. Просто избирате сграда от менюто и я слагате някъде по територията си, където тя ще се построи сама; нещо като в ранните C&C. Малко по-различно стои въпросът с градските квартали. Те също се строят автоматично, но само около съществуващ град. Делят се на четири вида – военен, търговски (електростанция при Куотл), индустриален/магьоснически/божествен (в зависимост от фракцията) и дворцов. Отпаднало е преминаването в различни ери, което беше една от основните колони на RoN – вече се ъпгрейдват само градовете след определен брой предградия поотделно един от друг. Библиотека за глобални research-и също няма, самите изследвания на технологии ги има под доста различен и по-ограничен вариант. Тимониумът пък се копае в мини, а златото се печели основно от


The Doge has established a well defended base. You must take advantage of advanced Vinci research and technology to defeat it.

ДИГИТАЛЕН СВЯТ
шоурум: гр.София, ул.Тинтява 15;
тел.: 02/8689551, 8688162;
www.topdigital4you.com; www.daisymm.com

Diva FX45
• MP3 плейър • FM радио
• Диктофон • Метален корпус
• 2-цветен OLED дисплей
• вградена Li-Ion батерия • 256 / 512 / 1024MB
от 89лв

Diva FX90
• Дигитален Мултимедиен Плейър
• Формати : MP3/WMA/ADPCM/MPEG4.ASF
• Вградена памет 512МБ
• Дисплей 3.6" LCD
• Слот за SD/MMC карта
• тегло 167г.
512MB 249лв

Ultima FX
• Дигитален Мултимедиен Плейър
• Формати: MP3/WMA/WMV/ASF
• Вградена памет 512МБ/1ГБ
• Дисплей 1.5" LCD с 65К цвята
• тегло 38г.
512MB 129лв
1GB 179лв

Цените са с включен ДДС

търговски кервани, които сновят между градовете ви или между неутралните постройки по картата. Запазен е принципът "брой ресурси на минута", тоест ако нямате необходимите ъпгрейди, ще получавате само определено количество благинки, независимо колко миньори имате. Няма вече rare resources като мрамор или захар, с което е отпаднала и нуждата от търговци. Няма и морски единици. Всъщност няма и вода по картите.

Режимът Conquer the World

който беше голяма зарибявка в оригинала, е достъпен в силно ограничен вариант и то само в кампанията. Тя пък, от своя страна, е интересна и увлекателна, но трябва да призная едно – BHG имат още много хляб да изядат. Просто начинът, по който е разказана интригата, заслужава поне година обработка с ъглошлайф. Проследява се животът на младия изобретател от Миана на име Джакомо, от рода Винчи. Още в интрото той губи брат си от ръката на някакъв Дож (благородническа титла е това, ако не знаете), господар на Венучи, държава в другата част от земите на Винчи. Оттам нататък следва една гонитба с този чичка из цяло Айо, като се преминава и през териториите на Алин и Куотл. За да не ви развалям удоволствието да си ги видите сами, няма да ви разкривам няколкото обрата в историята, но честно казано, те не са нещо невиждано до момента. Например във втората кампания армията, която сте събирали досега, изчезва, но пък султанът на Алин няма нищо против да вземете неговата (!?!?). Или в началото на третата, макар логически да няма никакъв начин Джакомо да знае за съществуването на Куотл, той не просто знае как се казват, но и разбира технологиите им. И така нататък.

Общо взето третата част от мисиите е най-недоизпипана, може би времето е притискало разработчиците, но дупките в иначе забавната история са големи като в моята кандидат-студентска тема по история (ще рече огромни :)).

Трябва да се отбележи също така, че от стратегическата карта на света се купуват войниците, ъпгрейдите и сградите, които ще ползвате в тактическите сражения. Също така оттук се качват и уменията на героите. Точно както в RoN имаше един мижав генерал, сега има цяла плеада от герои с най-разнообразни умения. Skirmish игрите доста се различават от горния модел на ъпгрейди и събиране на ресурси, но няма да им обръщам много внимание, там нещата са горе-долу стандартни. Иначе в боевете леко е намалял факторът "камък-ножица-хартия": някои единици действително са подобри срещу други, но не в такава степен, както преди. Пехотата е станала почти безполезна заради умението "trample" на по-големите единици; тя просто бива сгазена без реален шанс да противодействия. Ръш тактики са много трудни за изпълнение, даже почти невъзможни, защото градовете вече могат да се защитават сами.

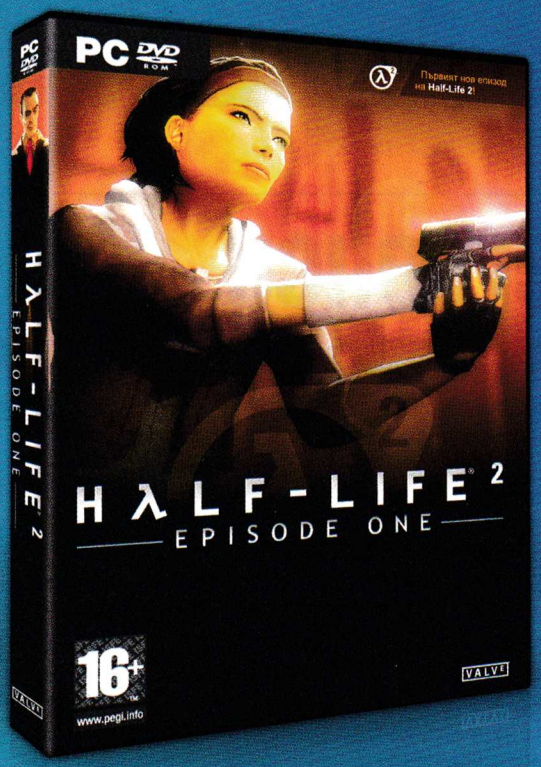
Легендарни технологии

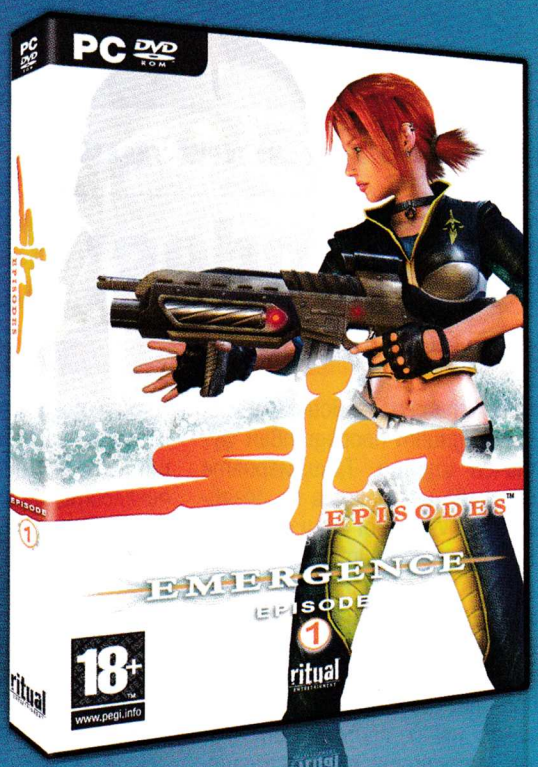
Един от основните недостатъци на RoN беше двуизмерната (но в никакъв случай грозна) графика, която макар и много детайлна, все пак беше морално остаряла дори за 2003-та година. Сега наследникът идва по-шарен и по-лъскав от всякога. Графиката е напълно 3D и може да се конкурира с произволна друга стратегия по красота, като приликите с Age of Empires 3 са повече от очевидни. Това естествено води до засичане и лагване от време на време при помащабни мелета. Играта е сравнително стабилна, но понякога като нищо ще ви изхвърли в Windows-а, а при липса на autosave това може да се окаже фатално... за периферните устройства на компютъра ви. ;) Звукът обаче почти не е пипнат, дори си спомних, че някои мелодии са взети директно от RoN. Няма значение дали си пасват добре с новата атмосфера, това си е чиста проба претупване на нещата. Главните актьори често преиграват с патоса, а отделните единици отново имат само по една реплика, което е странно на фона на многото дискове на играта. Явно BHG имат да извървят още малко път, докато се научат да оптимизират джитките си.

В края на краищата ми е трудно да дам обща оценка за Rise of Legends. Като цяло играта е добра и интересна, но когато над нея надвисва титаничната сянка на Rise of Nations просто не смея да ги сравнявам, защото знам кой ще победи. Rise of Legends е по турнирно ориентирана, игрите приключват бързо, а аз никога не съм бил особен почитател на мижавите битки с по два конника и един топ. Усещането, че градиш нация, вече го няма. Което, пак повтарям, не прави играта лоша. Прави я... по-различна по свой си начин. Дали ще допадне на вас има само един начин да се провери, тичайте да си я вземете поскоро. RoN фен или не – заслужава си поне да пробвате :).

Пламен Димитров

ТЪРСЕТЕ В МАГАЗИНИТЕ





СОФИЯ БУЛ. "ЦАР БОРИС III^ТИ" 21, ТЕЛ. (02) 954 98 11
УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. (02) 983 26 35 | МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК), ТЕЛ. (02) 980 71 74
ХИПЕРМАРКЕТ НІТ МЛАДОСТ, ТЕЛ. (02) 974 37 54 | ХИПЕРМАРКЕТ НІТ ЛЮЛИН, ТЕЛ. (02) 824 87 58
БУЛ. "АЛЕКСАНДЪР СТАМБОЛИЙСКИ" 101 (MALL OF SOFIA, ЕТАЖ 2), ТЕЛ. (02) 981 70 62
ВАРНА УЛ. "РАЙКО ЖИНЗИФОВ" 14, ТЕЛ. (052) 601 202

WWW.PULSAR.BG

Ако професионализмът си имаше име, то щеше да е Sin

PC
XBox
PS2
GBA

Sin Episodes: Emergence

жанр: **FPS** | издател: **Electronic Arts** | **www.sinepisodes.com** | хардуер: **P 1.2 GHz, 256 MB RAM, 64 MB Video Card** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **2**

Sin Episodes: Emergence е всичко друго, но не и поредният посредствен футуристичен шутър. Триизмерната пуцалка продължава историята на позабравените Sin и Sin: Wages of Sin и едновременно с това полага основите на нов формат компютърно забавление. Иде реч за така наречената "епизодична" поредица – игра, разделена на части, които излизат през определен период от време и предлагат по четири-пет часа геймплей. На пръв поглед изглежда някак примамливо продукт на Ritual Entertainment, разпространяван от Electronic Arts, създаден въз основа на графичната платформа Source, да струва двадесет долара, но това е само първоначално впечатление.

Всъщност плановете на създателите са да осъществят проект от девет части. Направете проста аритметична сметка и ще получите общата цена на продукта, която, откъдето и да погледнем, е около сто и осемдесет зелени гущера. Наистина, това на практика са девет отделни заглавия, следващи една сюжетна линия, всяко от които ще добавя новости към основната концепция, но дали си заслужават парите? Дали хората ще се зарибят по този модел за разпространение или ще се разгневят заради очевидния печалбарски замисъл на производителите – това никой не знае. Аз лично съм на мнение, че в правенето на кинти няма нищо лошо – стига продуктът, който носи печалбите, да е наистина качествен.

графика		5
звук		общо
геймплей		

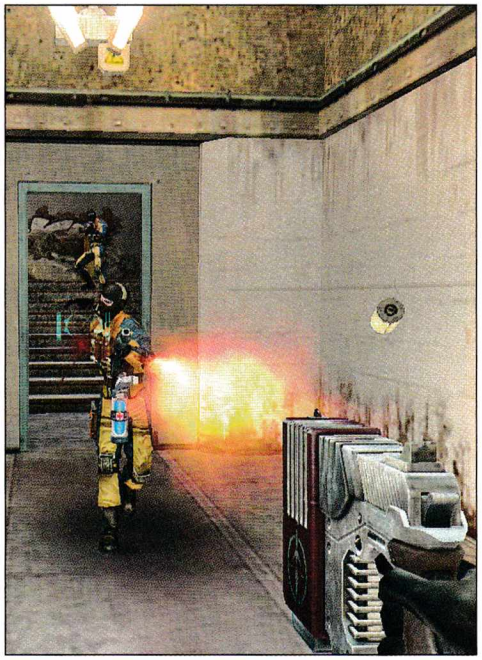
Първи кръг на ада :)

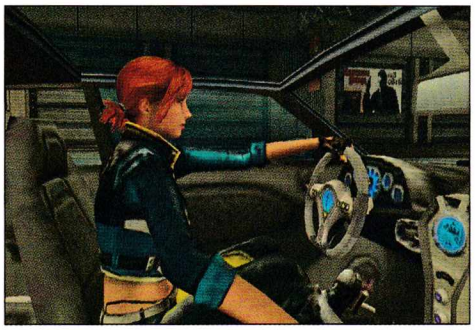
Действията в Sin Episodes: Emergence се развиват четири години след края на оригиналния Sin. Сюжетът отново е ситуиран в близкото бъдеще, а фабулата се завърта около най-опасната и прелъстителна биохимичка Елексис Синклер, която иска да промени целия свят чрез своите маниакални научни експерименти. Мутантите, създадени от красивата и откачена докторка, започват своето нашествие във Фрийпорт сити – футуристичен град, който съдържа елементи от Ню Йорк, Токио и Сан Франциско. Sin Episodes: Emergence доразвива историята за изтощения от битки полковник Джон Р. Блейд. Той оглавява елитния ударен отряд Hard-Corps, който води безмилостна война със SinTEK – компания, начело на която стои мултимилиардерката Синклер.

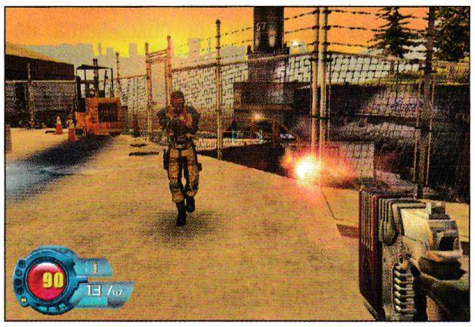
На ваша страна ще се сражават два персонажа – хакерът Джей Си и червенокосата красавица Джесика Кенън – чаровна новобранка, която може да открие пролука и в най-добре защитените противникови лаборатории. За да бъде по-равностойна битката, в лагера на едрогърдестата брюнетка Елексис ще се присъедини нарколордът Виктор Радек. Това е един от най-влиятелните престъпници във Фрийпорт Сити, който ще се опитате да проследите и заловите в първата от деветте части на играта.

Малка доза оръжия от бъдещето

Sin Episodes: Emergence предлага само около пет часа геймплей. Освен това в битката със свирепите противници можете да си служите с точно три оръжия. Всяко от тях притежава възможност за използване на алтернативна стрелба, което донякъде тушира проблема. Всъщност пушкалата са изключително ефективни и за краткия игрови период не омръзват чак толкова много. Първото е футуристичен пистолет. Не нанася особено голям демидж, но е точен и бърз. Алтернативната му стрелба е напълно противоположна на основната – мощни и бавни изстрели. Останалите две пуцала са "помпа" и карабина, чиито алтернативни атаки са съответно залп шрапнели и гранатомет. В някои ситуации на помощ ще ви се притекат и запалителните фосфорни гранати G50.







Геймлей

Нивата за разцъкване са сравнително къси, но за сметка на това изпълнени с интересни и разнообразни решения, съобразени с особеностите на околната среда. Съвременният физичен модел предизвиква усещане за динамика и реализъм. Противниците ви си служат с предметите, разхвърляни около тях, за да ви нападат. Могат да удрят кашони, кофи и всякакви други неща като ги запращат право в лицето ви, нанасяйки демидж.

Освен това притежават достатъчно добре развит изкуствен интелект, за да могат по всяко време да ви замерят с граната или да се прикриват взаимно, докато решат как точно да ви атакуват. Врагове, които ще разпердушинвате, докато скитате из футуристичния град, са различни по вид войници, въоръжени с минигънове киборзи, мутирали създания и огромни чудовища. Дотук можем да обобщим нещата със следните думи: краткостта на играта е компенсирана от динамичен, грабващ геймплей, разнообразни противници и полезен арсенал. Забележките са отправени единствено по посока на приликата с Half-Life 2, но тя е до някаква степен неизбежна, при положение че и двете заглавия са базирани на една и съща графична платформа.

Прогнози и предположения

Не съм съвсем сигурен какво можем да очакваме за в бъдеще, но ако знаех, щях моментално да подам молба за работа в Канал 2001. Майтапът настрана, мисля че програмистите от Ritual Entertainment ще ни изненадват все по-приятно с всеки следващ епизод от този проект. По всичко личи, че това е едно от най-амбициозните начинания в сферата на компютърните игри въобще.

За главните женски роли са наети известни красавици, чиито фотосесии красят официалния сайт на играта. На него можете да намерите и информация за основната концепция на производителите, подробно представяне на герои, оръжия, врагове, история и т.н.

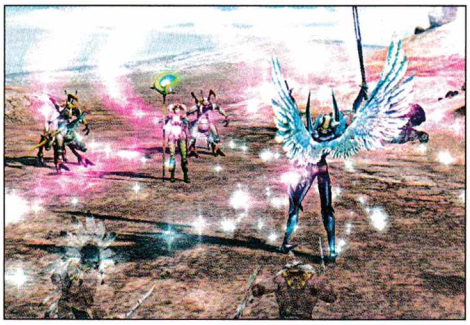
Определено Sin Episodes: Emergence е игра, която полага основите на един мащабен проект, който се прави с рядко срещан професионализъм. Обзалагам се, че ако следващите една-две части от поредицата бъдат на нивото на тази, това автоматично ще доведе до масово зарибяване и "самопродаване" на останалите епизоди. И съответно до огромни печалби на производителите. Смятам, че идеята за епизодично издаване е страхотна и до някаква степен ще облагороди FPS жанра.

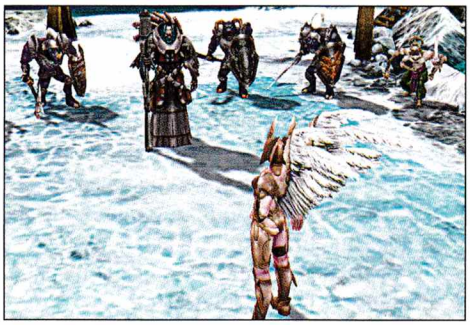
Асен Георгиев

Etherlords 2

Преди много, много години една малка руска геймфирма мечтаела някой ден да порасне и да се нареди до величията в Европа и САЩ. Казвала се Nival и съм сигурен, че никой от директорите ѝ не си е давал сметка как някой ден нейното лого ще стои на обложката на Heroes V до това на Ubi Soft. Нито когато направиха първите си неуверени стъпки с Rage of Mages, нито когато взривиха RTS сцената с Blitzkrieg. В каталога им със заглавия, излезли под опеката на Strategy First, има още една перличка – поредицата Etherlords. Защо ви разказваме за нея? Защото след като цъкнете на бутончето Credits на новия Heroes, ще видите около 90% от същите имена.

Играта е първата походова стратегия на компанията. Представлява перифразиран





вариант на Magic The Gathering (MTG)

Имате герой, който трупа нива и получава специални умения. Избраникът ви разполага с голямо тесте от карти-магии и от тях избира 20, с които да играете. Битките са на принципа на популярната игра с карти на Wizzards Of The Coast – целта е да свалите здравето на опонента си до 0. Това го правите с три типа магии – призоваващи същества (с които да си бочите по лошковиците или да блокирате тези на противника), Enchatntments – даващи бонуси на вас или войските ви или прецакващи тези на врага, и Sorcery магии с еднократен ефект.

Има 5 цвята магия – зелен, червен, черен, син и безцветен. Всъщност именно безцветната гилдия е най-голямата новост във втората част на Etherlords. Всеки един от цветовете е специфичен за даден стил игра. Зелените имат множество същества и енчанти, но им липсват магии за директни щети. Сините са типичен "контрол" – при правилно построен дек можете да държите в пат противника си, докато съберете достатъчно мана, за да извадите едни от най-могъщите създания в играта – драконите. Черните (Синтетите) пък са механоидна раса, с най-добрите магии за прецакване на врага и създанията му, които в комбинация с евтините им и мощни създания предразполагат направата на "контрол/агро" декове. Червените пък са майстори в "burn"-а, може би най-лесни за игра, те разполагат с различни комбинации от евтини и силни създания, които да премазват всичко по пътя си, а ако не успеят – да изпепелят каквото е останало с магии за директни щети. Сивата каста е най-интересна. Отново е "контрол/агро" дек, позволяващ ви да си натъкмите картите в желания стил.

Всяка битка

протича на няколко етапа. В основната фаза можете да призовавате същества и да правите магии, след това обявявате кои създания ще атакуват. Идва ред на противника, който може да постави своите войски, които да блокират. Следва неговата основна фаза, атака, вашият блок и т.н.

С нови магии ще се снабдявате от магазините и труповете на повалените опоненти, като за целта ще имате нужда от ресурси, разпръснати произволно по картата. На нея има и свещени места, даващи ви аури, влияещи както на вас, така и на опонента ви. Има и магически камъни, от които учите нови специализации и т.н.

Играта е страшно комплексна и забавна. След като оставим настрана магиите, идва моментът с правилното избиране на специализацията (ако умре, да се върне на половин живот, да нулира всякакъв магически/ръкопашен damage, да направи магия, без да я махне от ръката си и т.н.) и умения на героя при всяко качване на нива. По време на кампанията заклинанията, които ще получите, се генерират на случаен принцип и по този начин се вдига коефициентът на преиграваемост. И да, заглавието прилича на MTG, но не е неин пълен аналог, и ако не го възприемате за такова, ще откриете красотата му. О, и още нещо – енджинът беше страшно красив за времето си, а и днес все още радва, независимо дали цъкате сами у вас или правите с дуели с приятелче по интернет или с HotSeat опцията.

Георги Панайотов

www.folk.bg

изпрати sms на номер **2260** мтел и глобул

обади се от стационарен телефон на **0900 40 400** мтел и глобул

ти поръчваш folk пакет

какво е folk пакет?
- поръчваш продукт и го изтегляш
- като бонус можеш да изтеглиш два безплатни продукта
- поръчалите най-много пакети през месеца могат да изтеглят още един безплатен продукт

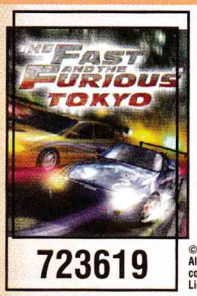
1 пакет = 2 sms

folk мои хитове

	моно	поли	true tones
емилия - изгори ме с устни ново	723469	723470	723471
димана - 1000 градуса любов ново	723472	723473	723474
мария - единствен ново	723475	723476	723477
преслава - не и утре хит	723478	723479	
борис дали - жена без грях	723480	723481	723482
цветелина и сашо роман - вече късно е	723483	723484	
вероника - завинаги тя хит	723485	723486	723487
райна - по всяко време	723488	723489	
преслава - когато сърме хит	723490	723491	723492
константин - обади ми се хит	723493	723494	723495
есил дюран - тя	723496	723497	723498
деси слава и играта - нещо по-така хит	723499	723500	723501
илян - честит рожден ден	723502	723503	
гергана - сладките неща хит	723504	723505	723506
вероника - на добър час хит	723507	723508	723509
магда - хронична липса на любов хит	723510	723511	723512
камелия - ти не спря	723513	723514	
ивана - седем дни хит	723515	723516	
глория - приличам ли на вятъра	723517	723518	723519
соня немска - свалячи	723520	723521	723522
преслава - лъган си и ти хит	723523	723524	723525
емилия - още мисля за теб	723526	723527	723528
димана - към тебе тичам хит	723529	723530	723531
мария - трябва да те намразя	723532	723533	
азис и малина - черните очи хит	723534	723535	723536
ивана - полужива хит	723537	723538	723539
борис дали - пиян хит	723540	723541	723542
ивана - влак за нещастници	723543	723544	723545
соня немска - в сряда се приготви хит	723546	723547	723548

dance covers

madonna - get together ново	723549	723550	
kelis - bossy ново	723551	723552	
christina milian - say i хит	723553	723554	723555
sylver - lay all your love on me оригинал	723556	723557	723558
ishtar - ragga boom оригинал	723559	723560	723561
the pussycat dolls - buttons хит	723562	723563	
red hot chili peppers - dani california хит	723564	723565	723566
village people - ymca	723567	723568	723569
velvet - mi amore хит	723570	723571	723572
ъпсурт - втора цедка оригинал	723573	723574	723575
sunblock - i'll be ready black	723576	723577	723578
juanes - a dios le pido хит	723579	723580	723581
morandi - falling asleep оригинал	723582	723583	723584
ll cool j ft. j lo - control myself	723585	723586	723587
shakira - hips don't lie хит	723588	723589	723590
rihanna - sos	723591	723592	723593
ishtar - habibi оригинал	723594	723595	723596
nato - chorjavon оригинал	723597	723598	723599



723619

The Fast and the Furious™: Tokyo

най-известната racing игра ще набере скорост на твоя мобилен телефон.
бъди бърз и яростен в токио! правилата са ясни - газ до победата! ново

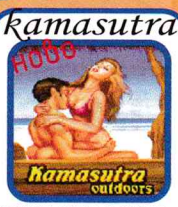
© 2006. Published by I-play, trading name of Digital Bridges Ltd. All Rights Reserved. The Fast and The Furious is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved

пълно прелъстяване

ново

влез в най-култовия бар в града и пробвай да свалиш най-готината мацка, която ще те задоволи 723637

kamasutra



ново

слънце, море и много мацки, които чакат някой да ги ощастливи. научи нови страхотни пози за лятото. 723638

за истински фенове

723620 723621 723622 723623 723624 723625

java игри

19 обиколки на писти от целия свят

723626

световният шампион на скот диксън

723627

sms картинки

723628 723629 723630

мелодия	моно	поли
филм - бързи и яростни	723631	723632
филм - да избягаш за 60 секунди	723633	723634

лаф	true
секс - по време на формула 1	723635
формула 1 - колата на шумахер	723636

комаротрепачка

супер хит

убий малките гадинки

програмата способства за отблъскването на насекомите в радиус от два метра. звукът се излъчва непрекъснато и е едва доловим за човешкото ухо.

723639

календар-органайзер с любимите ти звезди

дженифър лопес — формула 1 — кристина агилера

723640 723641 723642

sudoku3d

най-готиното sudoku до сега! наслаждавай се с часове на предизвикателните главоблъсканици

723643

мои теми

723646 723647 723648 723649 723650 723651 723652 723653

английско-български речник

ако не си уверен в своите познания по английски, то това е речника, който ще те спаси

723644

необходимо е вашият GSM да поддържа кирилица!

белотна тетрадка

оставете пресмятането на страна и се отдайте изцяло на любимото си занимание на плажа, в къщи, където и да е - играта на Белот.

723645 хит

анимации

723654 723655 723656 723657 723658 723659 723660 723661 над 18г.

видео клипове

723662 деси слава и играта - нещо по-така
723663 магда - хронична липса на любов
723664 глория - приличам ли на вятъра
723684 преслава - нямам право
723665 райна - по всяко време
723666 гергана - сладката страна на нещата
723667 малина и азис - черните очи
723668 емилия - още мисля за теб
723669 ивана - живота продължава
723670 константин - обади ми се
723671 ishtar - ragga boom
723672 morandi - falling asleep
723673 sylver - lay all your love on me
723674 супер мацки се целуват
723675 вкусна брюнетка (над 18г.)
723676 нестандартно задоволяване (над 18г.)
723677 яка свирка (над 18г.)
723678 шведска тройка (над 18г.)
723679 женски страсти (над 18г.)
723680 секс на масата (над 18г.)
723681 анален секс (над 18г.)

горещ стриптийз

723682

цветни картинки

723685 723686 723687 723688 723689
723690 723691 723692 723693 723694
723695 723696 723697 723698 723699
723700 723701 723702 723703 723704
723705 723706 723707
723708 723709 723710
723711

true tones лафове и звуци

напомняне - днес е твоят ден	723600
бай брадър - говори бай брадър	723601
човече - нямя време	723602
предупреждение - шефа е, сгафил си	723603
сваляч - айде baby вдигни го	723604
влюбена - любов моя аз съм	723605
мацка - г-н режисьор, търсят ви	723606
айшето - бате колко свирки да ти направим че да го вдигнеш бе	723607
има ли любов, йебането е неизбежно	723608
жената - я изчезвай на работа	723609
дарт вейдър - дарт вейдър е, вдигай	723610
спокойствието ви е нарушено	723611
принцесата - принце имате повикване	723612
ъпсурт - айде само да не ме занимаваш	723613
секс - палава компания	723614

sms сигнали

телефона - имаш писмо	723615
sms - имате ново съобщение	723616
ъпсурт - другарю, доде sms	723617
icq - съобщение	723618

как да поръчам?

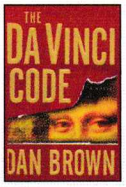
пример за поръчка: 71179N 2260

индекс на gsm се поставя само, ако поръчваш черно бяло лого, sms картинка и моно мелодия

индекси на марки GSM-и

N	Nokia	E	Sony Ericsson
SI	Siemens	A	Alcatel
SA	Samsung	M	Motorola

Услугата и съдържанието се предоставят от М Телеком ООД. За информация и при проблеми, изпрати e-mail на info@folk.bg като укажеш номера на мобилния ти телефон. За да получиш поръчаните продукти обикновено е необходимо да имаш активиран WAP и съответни настройки от мобилния ти оператор, инакче е възможно продукта да не може да бъде доставен. За да проверяш дали можеш да получиш даден продукт на твоя GSM преди да поръчаш, зареди wap.folk.bg през мобилния си телефон (wap browser) и въведи кода на продукта от рекламата. Всеки поръчал полифонична мелодия, java игра, true tone, еротични цветни картинки или анимации, видеоклип или тема, получава TOP продукт абонамент и в продължение на 3 седмици ще бъде информиран за най-добрия продукт на седмицата. Абонаментът се активира чрез потвърждаване на поръчката и може да се спре по всяко време с изпращане на SMS със съдържание STOP и името на абонамента на номер 2250. За изпълняването на поръчката и получаването на абонамента са необходими 2 SMS-а. Изпращането на 1 SMS на номера 2260 и 2225 струва 2,40 лева, изпращането на 1 SMS на номер 2250 струва 0,60 лева. Поръчване на продукт чрез обаждането от стационарен телефон на номер 0900 40 400 струва 1,80 лева на минута и не активира TOP продукт абонамент. Разходите за пренос на данни чрез WAP или GPRS са за сметка на клиента и се заплащат директно на мобилния оператор. Пълните Общи Условия за ползване на услугата могат да се намерят на http://www.fresh.bg/agr а поддържаните модели телефони на http://www.fresh.bg/gsms.



Благодарение на една от най-мощните маркетингови офензиви за всички времена едва ли са останали интелигентни хора, които да не са чували за американския писател Дан Браун и неговия бестселър The Da Vinci Code ("Шифърът на Леонардо"). Скандалният роман, публикуван в над 60-милионен тираж на поне четиридесет езика, съвсем в реда на нещата се сдоби и със своя филмова версия, в която можете да зърнете самия Том Ханкс. Щях да се учудя, ако от тази златна мина не се бяха възползвали и геймпроизводителите. Но те, от своя страна, се оказаха особено продуктивни и вместо една игра, която да им понапълни джобовете, избълваха цели две. И понеже всички много добре знаем какво е качеството на геймките, създадени с единствената цел да ударят конкретна потребителска ниша, решихме да не правя две отделни ревюта, а един материал, в който да сравня двата продукта.

The Da Vinci Code vs. The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript

The Da Vinci Code (TDVC)

За реализацията на това екшън-приключение са отговорни геймпроизводителите от The Collective и разпространителите от 2K Games. Заслепени от мисълта за лесна печалба те са създали игра, чиято сюжетната линия се движи успоредно на тази, заложена във филма, заснет по романа на Дан Браун. Този факт, разбира се, е гаранция за качествена фабула, но за съжаление е и единственият аспект от заглавието, който може да се определи като сполучлив. Без да се отклонява и на милиметър от успешната, вече изпробвана формула, геймката ви предлага възможността да се превъплъщите в образите на харвардския професор по история на символите Робърт Лангдън и внучката на мъртвия уредник на Лувъра – Софи Нево. Двете основни действащи лица са свързани от мистериозната смърт на професор Жак Сониер, зад която се крият редица загадки, които те трябва да разрешат.

По пътя към откриването на истината главните герои ще трябва да се грижат за своята сигурност. Заподозрян в убийството на професор Сониер, Робърт Лангдън е основна цел на полицията в цял Париж. За да се справите с досадните пазители на реда, в много ситуации ще трябва да прибегнете до физическа разправа. За тази цел разработчиците са предвидили специален режим за битки, който да разнообрази чисто интелектуалното ви изживяване. Определено обаче най-силната страна на играта са множеството загадки, анаграми, символни кодове и други подобни предизвикателства, с които ще трябва да се преборите, ако искате да разкриете една 2000 годишна мистерия.

The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript (TSODV: TFM)

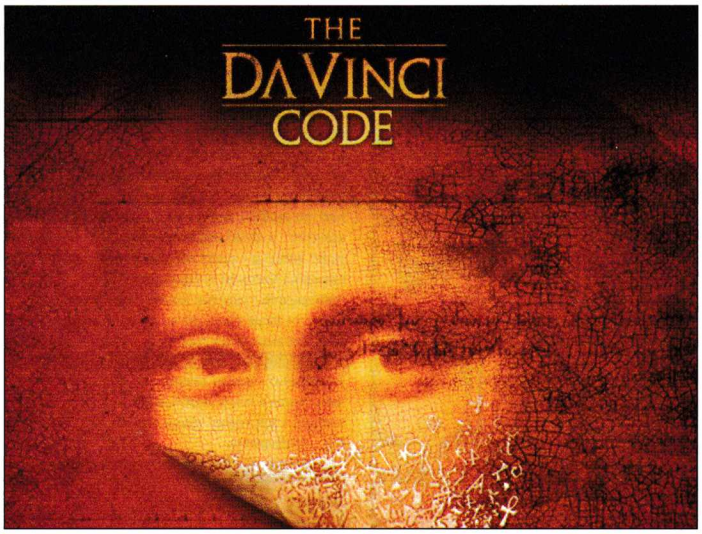
Тази игра е създадена от геймкомпанията Kheops Studio и няма нищо общо с Дан Браун и неговата скандална интерпретация на историческите факти. Нейният сюжет се развива през далечната 1522 г. във Франция – в малко градче, наречено Амбоаз, което се намира на бреговете на река Лоара, недалеч от кралския замък. Сюжетът ви пренася в епохата на Ренесанса, три години след смъртта на прочутия живописец, архитект и изобретател Леонардо да Винчи. Вие се намесвате в историята като поемате управлението на Валдо – млад и изключително амбициозен чирак, работещ за един от последователите на Леонардо – Франческо Мелзи. След последвалото развитие на събитията се озовавате в имение, в което авторът на Мона Лиза е прекарал последните години от живота си. За да изпълните поръчка на мистериозен човек и да откриете загубен ръкопис, ще трябва да обърнете цялото огромно шато наопаки, да се справите с десетки загадки, пъзели и дори да завършите някои започнати от гениалния изобретател машини.

Сравнението между двете заглавия ще се осъществи единствено по показатели, които не се влияят директно от конкретната жанрова насоченост. Естествено, започваме с един от основните геймкомпоненти –

атмосферата

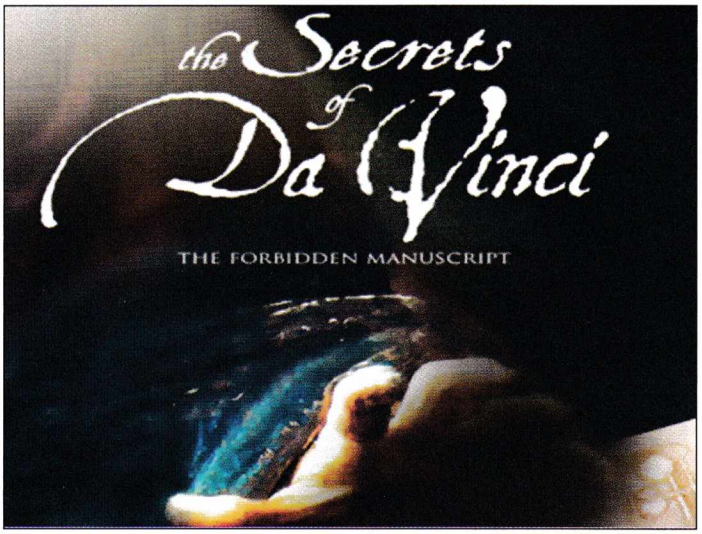
TDVC определено не може да се похвали със собствено излъчване. Играта следва развитието на едноименния филм и не предлага нищо ново, което геймърът да запомни, след като я превърти. Все едно зяпате холивудската продукция за втори път. С единствената разлика, че тук визу-

Класическо средновековно приключение или нескопосано копие на филм? Ако не друго, то поне има опция за избор...



графика	
звук	
геймплей	
общо	3.5

хардуер: **P 1.6 GHz, 512 MB RAM**
мултиплейър: Yes/**No** | CD: **4** |
платформа: **PC, XBox, PS2**
издател: **2K Games** | **www.2kgames.com**



графика	
звук	
геймплей	
общо	4.5

хардуер: **P 800 MHz, 64 MB RAM**
мултиплейър: Yes/**No** | CD: **2**
платформа: **PC** | издател: **Nobilis**
http://www.secrets-of-da-vinci.com

The Da Vinci Code

The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript

алните характеристики са десетки пъти по-слаби.

По различен начин седят нещата при произведението на Kheops Studio – TSODV: TFM. То създава страхотна ренесансова атмосфера и е базирано изцяло на принципна "посочи и кликни", предлагайки завидна достоверност в претворяването на околната среда. Огромното имение, което ще изследвате из основи, е създадено на базата на реални исторически данни.

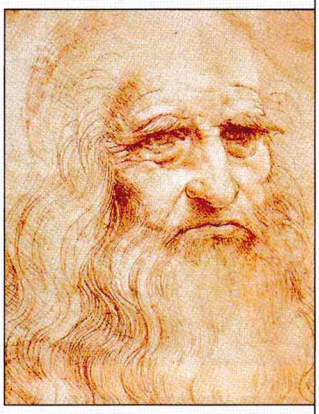
Парадоксален е фактът, че ренесансовата атмосфера, която създава TSODV: TFM, е по-приятна и зарибяваща от изкопираната романова концепция, залегнала в основите на TDVC. Може би тези от вас, които не са си направили труда да изчетат книгата и да изгледат филма, ще харесат сюжетната линия на TDVC, но определено тези, които вече са поели на два пъти един и същи разказ, едва ли ще се изкефят да го получат още веднъж. Като заключение на сравнението по този показател ще кажа, че TSODV: TFM определено носи по-приятни усещания. Играта е класическо приключение, което предлага интересни загадки и увлекателна история. За разлика от нея TDVC изглежда фалшива, прекопирана. Дори и интригуваща, тя е някак изкуствена в сравнение с лековатото приключение на младия Валдо, поел по следите на научните открития на Леонардо да Винчи.

Вторият изключително важен за конкретните заглавия критерий, по който могат да бъдат сравнени, е свързан с предлаганите от тях интересни

логически игри, анаграми, шифрограми и загадки

В TDVC ще се натъкнете на десетки мисловни предизвикателства. Някои от тях са изкопирани от филма, други – не. Играта може да се похвали с разнообразие в това от-

КОЙ Е ЛЕОНАРДО?



Леонардо да Винчи е знаменит италиански архитект, изобретател, инженер, скулптор и художник от епохата на Ренесанса. Той е роден в град Винчи, Италия, като незаконен син на нотариуса Сер Пиеро да Винчи. Майка му Катерина произхожда от селско семейство. За него се казва, че е първообраз на ренесансовия човек и всеобхватен гений. Леонардо е прочут заради картините си, най-известните от които са „Тайната вечеря" и „Мона Лиза". Той е известен и заради многобройните си изобретения, изпреварили времето си, но останали само на хартия. Допринесъл е също така за развитието на анатомията, астрономията и инженерството.

ношение, което впрочем е най-голямото й достойнство. Ще събирате предмети, които да комбинирате, ще напрягате мозъците си, за да асимилирате всички подсказки, които да ви осигурят прогрес в развитието на сюжета.

Около петстотин години по-рано в средновековната атмосфера на TSODV: TFM ще трябва да се преборите с редица тайнства. Да следите за всеки детайл или следа, за да успеете в крайна сметка да разгадаете посланията, закодирани от гениалния живописец Леонардо да Винчи. По време на вълнуващото ви приключение ще можете да се мотаете из неговата работилница, лаборатория, та дори и в кабинета му.

Лично на мен загадките в TSODV: TFM ми допадат повече, защото са по-разнообразни и някак по-интуитивни. Тези в TDVC до голяма степен се припокриват с филма. За да ги разнищите, в дадени моменти трябва да имате задълбочени познания в специфични области, които не всеки притежава, а това развали удоволствието.

Технически параметри

В графично отношение TDVC не изглежда особено добре. Това най-вероятно се дължи на факта, че играта е направена "на тагадък", за да успеят разпространителите да я пуснат на пазара възможно най-скоро след появата на филма и да не изтърват големите пари.

Единственото качествено нещо в нея е историята, поради простата причина, че е взета наготово. Ако беше отделено повече време за създаването на добра графична платформа, по-удобно управление и система за водене на битки, геймката щеше да изглежда коренно различно.

Случаят с TSODV: TFM е малко по-различен. При този продукт си личи, че създателите просто са се възползвали от шумотевицата, предизвикана от романа на Дан Браун и филма, заснет по него. Визуалните характеристики са значително по-добри.

Въпреки статичния вид на околната среда, атмосферата, създадена от типичните за средновековието цветове, форми и обзавеждане, е вълнуваща и реалистична. Има тайнство и магия в цялостния облик на изпълнения със загадки и мистерии свят, който ще обитавате посредством персонажа на младия Валдо.

The winner is...

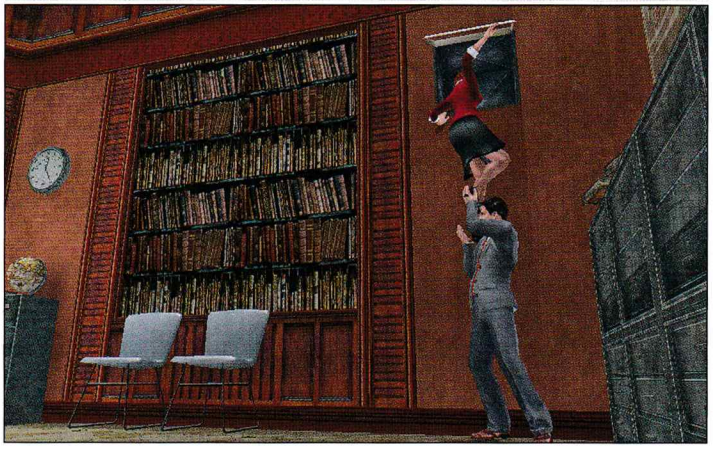
Победител в жестокия сблъсък, разиграл се на горните три страници, за мен е The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript . Искам да направя едно малко уточнение – и двете игри са на средно ниво и като казвам, че едната е по-добра, това не означава, че тя е супер, а, че е по-хубавата от възможните две. Общо взето мнението ми е, че идеята да се правят пари по този начин – чрез експлоатиране на актуална тема – е добра, но досега никой не може да се възползва от нея пълноценно.

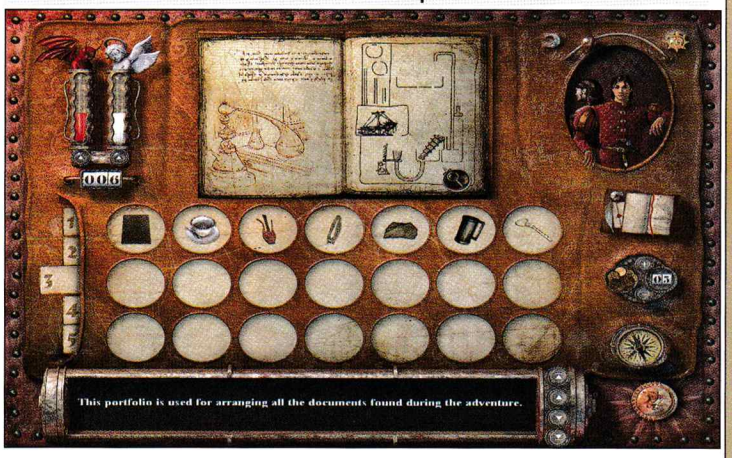
Явно времето, с което разполагат геймпроизводителите да създадат и пуснат на пазара игра, която да не закъснее и да не изпусне момента, не е достатъчно, за да се създаде наистина качествен продукт.

Асен Георгиев

The Da Vinci Code

The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript





EVE™ ONLINE

THE WORLD'S LARGEST GAME UNIVERSE

MMORPG НОМЕР 1 В СВЕТА

ЗАЯВЕТЕ ВАШИЯ БЕЗПЛАТЕН ACCOUNT САМО ОТ ТРАНСФЕР® ГРУП

ТЕЛ. (032) 624080, ВЪТР. 101, 103, 105. WWW.TRANSFERSBG.COM

Радостно е, че от време на време излизат и заглавия, които EA Sports, въпреки доброто си желание, не успяват да прецакат тотално

PC
XBox
PS2
GBA

FIFA Manager 06

жанр: **Футболен мениджър** | издател: **EA Sports** | **http://fifamanager.easports.co.uk** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **3**

Трябва да призная, че вече не съм особено голям фен на EA Sports. Усещам, че ако знаеха за съществуването ми, и те нямаше да ме тачат особено, така че нещата се уравновесяват. А не съм им фен, защото от известно време в свое основно хоби превърнаха опитите си да купят правата за направата на софтуерен продукт, посветен на всеки възможен спорт, да издигнат въпросния продукт до (айде ще добавя едно "почти") култов статус, и след това със скорост, способна да засрами всяка средностатистическа светкавица, да натикат продукта в калта. Може би сте доловили тази моя неприязън към корпорацията EA в игривия тон на повечето мои статии, където става дума за нейни отрочета (с други думи – попържам ги яко). Ако правеха само посредствени игри – да им простиш. На Atari простихме, та на EA Sports ли няма? Обаче те първо правят добри игри, които впоследствие просто отказват да бутат напред в идейно, геймплейно и каквото се сетите друго отношение.

В случая обаче трябва да призная, че като че EA ли са се смилили над тазгодишното издание на мениджъра си. За познавачите на жанра може би не е тайна, че FIFA Manager 06 всъщност е новото издание на стария Total Club Manager. Сега са му сложили едно "ФИФА" отпред – според мен правят мечешка услуга на играта, но защо пък не – франчайзът си е техен, нека си го слагат, където искат. За щастие, епидемията, заразила новите издания на футболния сим FIFA, явно е пропуснала мениджъра и съм длъжен да призная, че това всъщност е една наистина солидна игра.

графика	
звук	
геймплей	
5 общо	

Таблици, всеки да се спасява както може!

Понякога ми се струва, че началствата ми дават мениджъри, само за да се посмеят след това на главоболието, което предизвикват в мен таблиците с хиляди цифри. Представям си ги как гледат разфокусирания ми поглед и си мислят "lol pwned!". Все едно. Този път външният вид на джитката е доста по-приемлив от преди или от този на конкурентите си в жанра.

Страниците са с изчистени линии и лесен за разчитане шрифт, което е важно, защото в края на краищата всеки manager си е една голяма деловодна книга. Ако обаче се чудите на оценката за графика – не, тя не се дължи само на шрифта. Досега за най-сериозната еволюция при този тип игри можеше да се смята преминаването от дискета на CD-ROM. FIFA Man 06 обаче прави голяма крачка напред – вече мачовете не са просто плоск терен с наредени двадесетина разноцветни точки отгоре. Сега е добавена възможността да гледате срещите в напълно триизмерна среда – powered by FIFA 06. Да, играта използва леко модифициран енджин от последното издание на футболния симулатор, за да представи мачовете. Графиката е малко по-грозна от оригинала, затова пък системните изисквания също са снижени. Аплодирам, въпреки че определено си беше време.

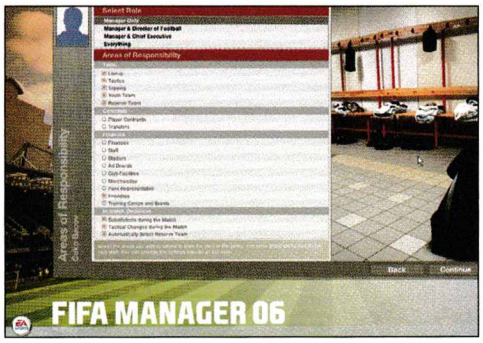
Задължения

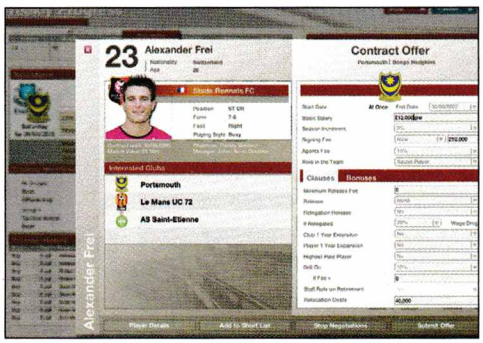
Те са си същите още от зората на този жанр – вземете футболен клуб и го управлявайте. Играта предлага почти 40 държави и техните първенства, от които да избирате (България я няма), 2000 отбора и 20,000 футболисти. Освен стандартните настройки като име (Гацо Бацов ftw!), рождена дата и т.н. можете да изберете и дали да управлявате само един клуб, един клуб плюс национален отбор, или пък сами да си създадете отбор – нагласяте името, от кой град е, "никнейм" (Шпорите, Топчиите, от тоя род), правите емблема и екипи и сте готови. Тук е моментът да спомена колко много неща могат да бъдат импортвани: можете да използвате собствена снимка за треньора си, да си нарисувате лого за отбора и да си го лепнете на фланелките, дори да сложите собствени MP3-ки.

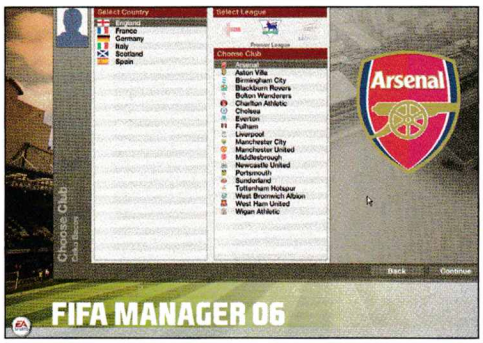
Въпреки че като мениджър на цял отбор ще ви се наложи да се занимавате с куп неща, някои по-интересни, други по-малко, всичко може и да бъде автоматизирано. Дори бих казал, че е препоръчително – не е задължително да се занимавате с всичко сами, но пък ако искате, възможностите присъстват. Няма да описвам подробно всяка опция, но да приемем, че всичко, което евентуално бихте искали да промените, си е там. Имате и множество инструменти за водене на тима си, например in-game уебсайт, където са описани всички статистики на противниковите отбори и има досиета на повечето футболисти, с които можете да правите трансфери. База данни, ама направена по-завъртяна.

Червени картони

И все пак това не би била достойна игра на EA Sports, ако всичко си ѝ беше наред. Като първо е адски бъгава, дори с най-последен пач. Даже не искам да започвам да говоря през колко кръга на Ада преминах в опити просто да подкарам играта, за да напиша тази статия. После, макар лично на мен да не ми се е случвало, други изпробвали я, разказват за куриозни ситуации от типа на това футболист да седи на тъч линията, за да изпълни странично хвърляне и да не се сети да се наведе и да вдигне топката... и така докато не натиснем магическите Alt+F4. Много странни неща се случват и при трансферите, например футболист ви



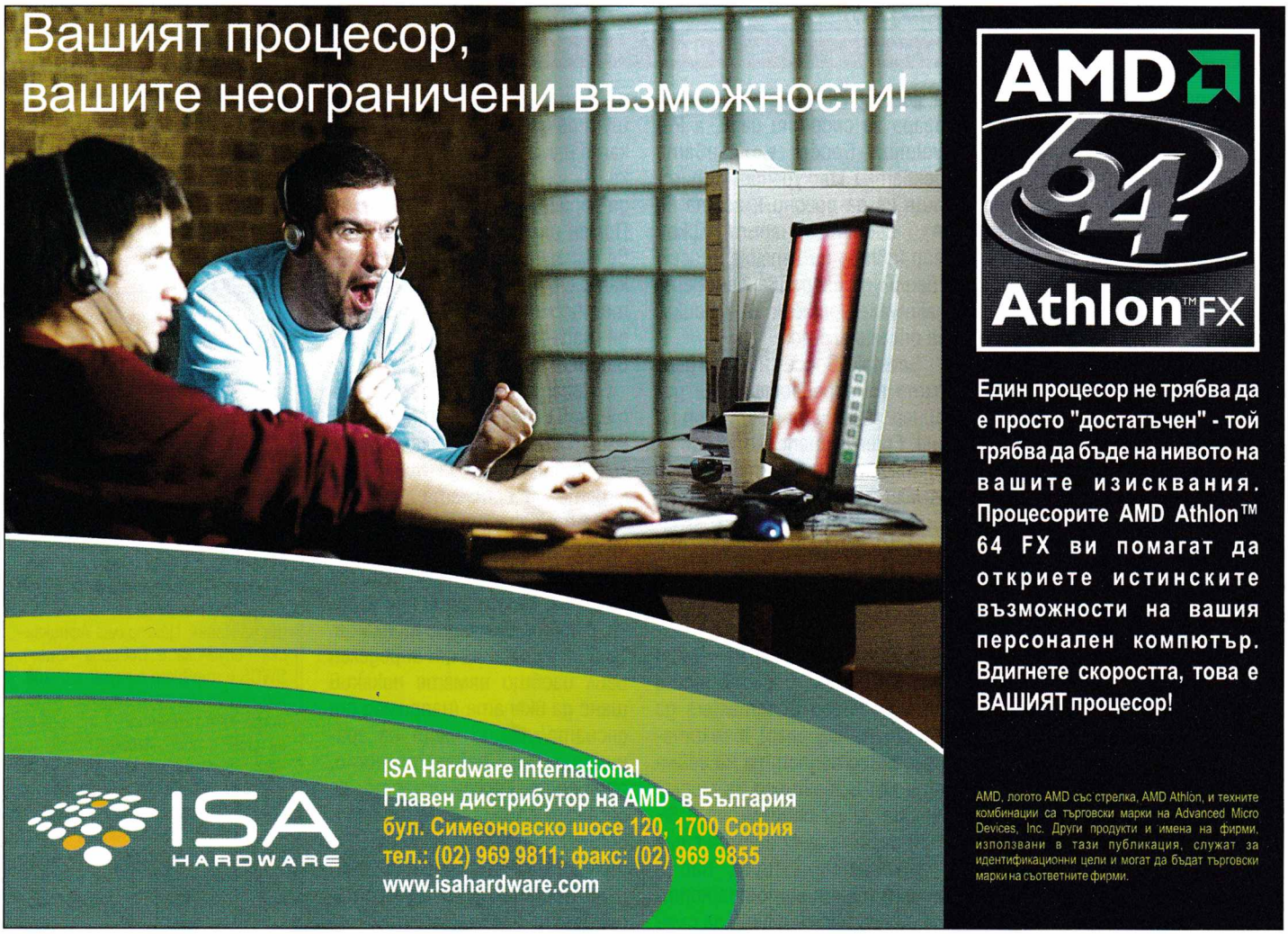


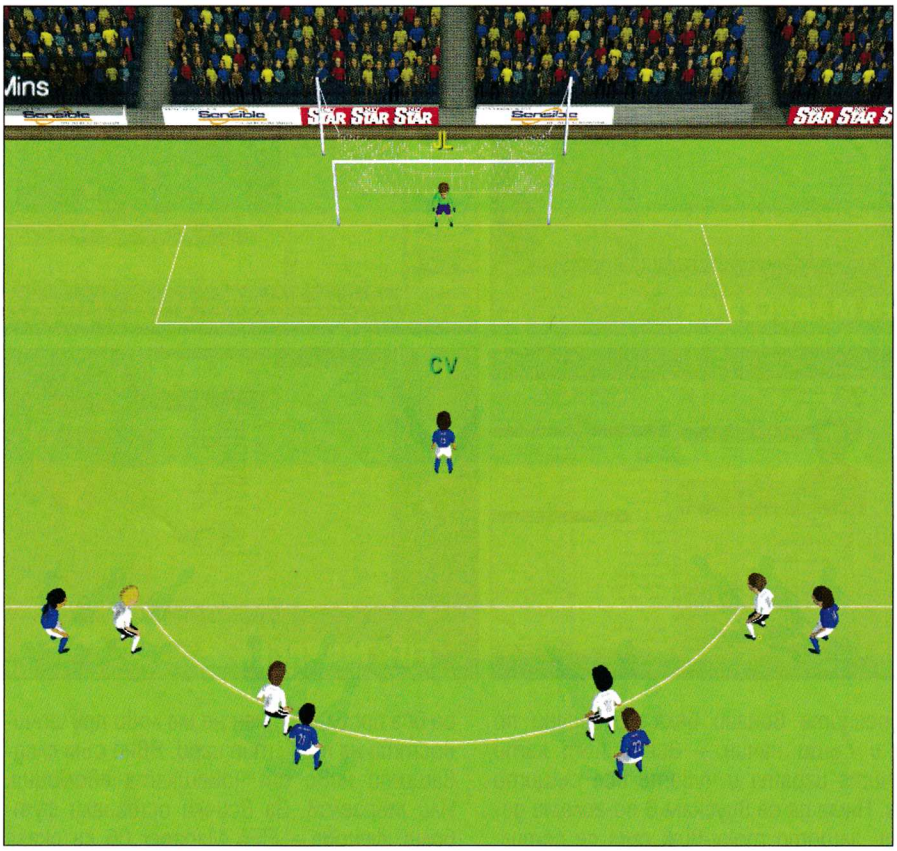


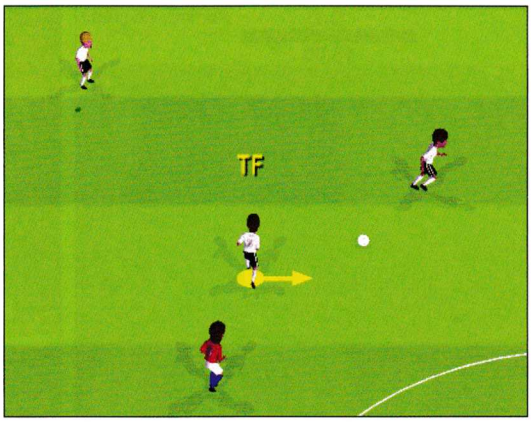
отказва сделка "защото запалянковците и на двете страни ще са недоволни", и седмица по-късно подписва с друг отбор от същата дивизия... Звукът на играта е добър, направен е във FIFA стил, а коментатори отново са Джон Мотсън и Али МакКойст, които добре познаваме. Единственото странно нещо е, че поне при мен песните винаги бяха подредени по един и същи начин – всеки път като включите играта и чувате все същото парче. Няма да се впускам в по-големи детайли, защото току-виж съм се сетил, че всъщност не харесвам EA Sports и съм напълнил статията с негативизъм.

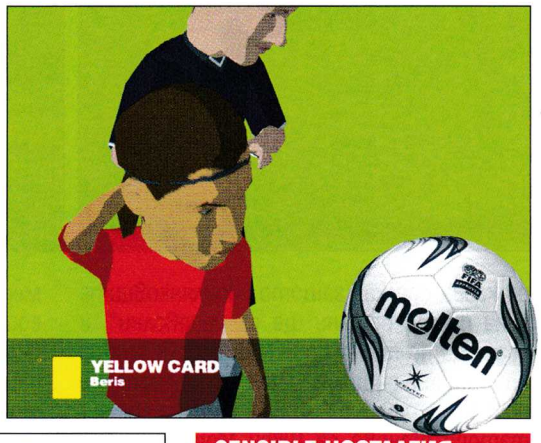
Ставам от стола и спирам компютъра без проблем – мен не ме лови прилепчивостта на този тип игри. Явно съм следващото ниво от човешката еволюция. Или мързелив. За всички останали футболни фенове – FIFA Manager 06 се оказа добра игра, полезна за запълване на времето между мачовете от Световното

Пламен Димитров









PC
XBox
PS2
GBA

Sensible Soccer 2006

жанр: **Soccer** | издател: **Codemasters/Kuju** | **codemasters.com** | хардуер: **P 1.4 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **1**

Предполагам все още има живи геймъри, които си спомнят златната класика от 1992 години, наречена Sensible Soccer. Тя беше едно от любимите забавления за млади и стари, както на аркадните автомати, така и пред PC-тата у дома. Футболистите в тази геймка бяха представени като снопче от 2-3 пиксела, а геймплеят беше дотолкова опростен, че всичко можеше да се извършва с два-три бутона. Както сами предполагам се сещате, преди 14 години нямаше много други футболни игри и тази дебилна интерпретация по темата беше доста зарибяваща. Две години по-късно обаче, а именно през 1994 година, се появи първата FIFA, която грабна сърцата на феновете и завинаги заличи SS от спомените на геймърите.

Ето че сега през 2006 години, когато FIFA е номер едно на пазара за спортни игри, а Pro Evolution Soccer е неговата адекватна конкуренция (опитваща се да догони класата на EA), геймдизайнерът Джон Хейр (автор на Sensible Soccer) е решил да изпробва феновете с актуален римейк на класиката от миналото.

Sensible Soccer 2006 е дело както на гореспоменатия дизайнер, така и на целия екип на Кижу Entertainment. Те, в сътрудничество с Codemasters, са решили, че около световното първенство по футбол тяхната непретенциозна игрица все пак ще мине метър.

Да ама не...

Основният коз на Джон Хейр (или това, с което той е успял да убеди Codemasters да застанат зад него) е лекотата и опростеността на геймката му. В този ред на мисли, трябва да ви споделя, че в SS 2006 играта се провежда само с 3 копчета – шут, пас и спринт (има и бутон за контрол на вратаря и такъв за смяна на играчите). Клавишът за шут се използва и за подсечка, като няма да ви излъжа, ако ви кажа, че само с него можете да играете през цялото време. Помен няма от различни видове влизания (опасни, сигурни), като с бутона за удар към вратата/глава/шпагат можете да взимате всяка топка от вашите противници.

Когато решите да подавате, идва следващият потресаващ момент. За разлика от логичното, т.е. да подавате, където си поискате, вие можете да изпратите коженото кълбо само в 8 (осем) посоки. Те биват указвани от жълта стрелка, която стои под играча, с който владеете топката. Така се оказва, че от определен ъгъл изобщо нямате никакъв шанс да вкарате (например от дясната/лявата част на границата на наказателното, откъдето, между другото, се бележат голяма част от головете в истинския футбол). Тук трябва или да сте позиционирани фронтални срещу вратата, или да застанете така, че

графика	
звук	
геймплей	
общо	2

SENSIBLE НОСТАЛГИЯ

Първата версия на Sensible Soccer се появява няколко месеца след като Дания спечелва Европейското първенство в Швеция през 1992. Играта, която е разработена от Sensible Software (автори и на култовата RTS-ка Cannon Fodder), внася няколко нововъведения във все още бедния тогава свят на футболните симулации. Sensible Soccer на първо време предлага птичи поглед върху терена, което е било революционно за времето си. Иновация представлява и опцията, която позволява редактиране имената на отборите и играчите, както и възможност за промяна на екипите на футболистите. През 1994 в играта се появява музика и... жълти и червени картони. В края на същата година излиза Sensible World of Soccer (SWOS) - първата футболна симулация, която успява да събере в едно целия професионален футболен свят - клубни (включително и българското и индийското първенство) и национални (където фигурират величия като отборите на Непал, Централна Африканска Република и Северна Корея). SWOS е първият симулатор, който позволява развитието на кариера като треньор и мениджър на даден отбор. Играта бързо печели популярност, като дори и до днес се провеждат турнири, а сръбският клуб „Свидетелите на Sensi" (SWOSovi Svedoci) е един от най-големите в Европа и все още функционира на пълни обороти.

Росен Босев

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ

ЦЕНА 9.90 ЛВ.

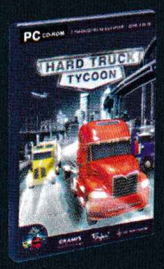
ОЧАКВАЙТЕ СКОРО

HARD TRUCK TYCOON

- ИЗУЧЕТЕ АМЕРИКАНСКАТА ИНФРАСТРУКТУРА ЗА ПРЕВОЗ НА СТОКИ
- ИЗПОЛЗВАЙТЕ РАЗНООБРАЗЕН АВТОПАРК ОТ КАМИОНИ
- СТАНЕТЕ ЧАСТ ОТ НАЙМОЩНАТА ТРАНСПОРТНА СИСТЕМА В СВЕТА

Hard Truck Tycoon е симулатор, подлагащ на изпитание способността ви да вземате решения в условията на реални икономически ситуации. Главната ви цел е да развиете ефективна организация за превоз на стоки. Имате на разположение над 30 вида камиони в зависимост от времето, в което се развива сценария.

Игрите на Gramis може да намерите в: Germanos, Пикадили, Multirama, Pulsar, Technopolis, Техномаркет, АЙПИ Ентертейнмънт, вестникарската мрежа, специализираните магазини. Бензиностанциите на OMV и Opet. Онлайн: Интернет хипермаркет GET.BG – http://get.bg

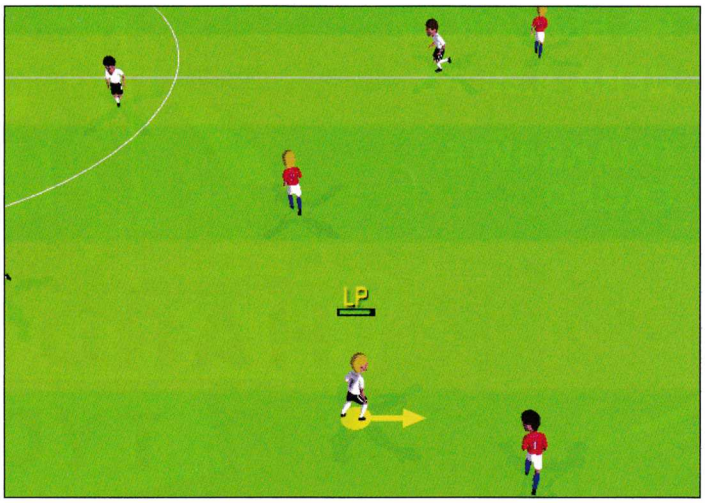


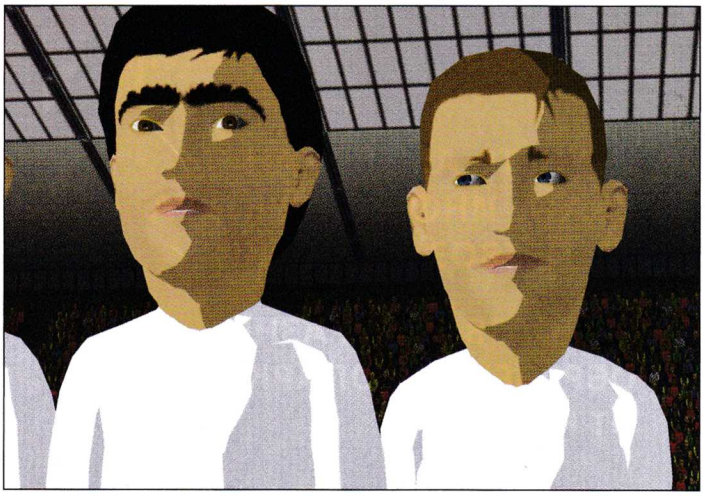
Издател на "Hard Truck Tycoon" за България е Gramis. Всички наименования са запазени марки на техните собственици.

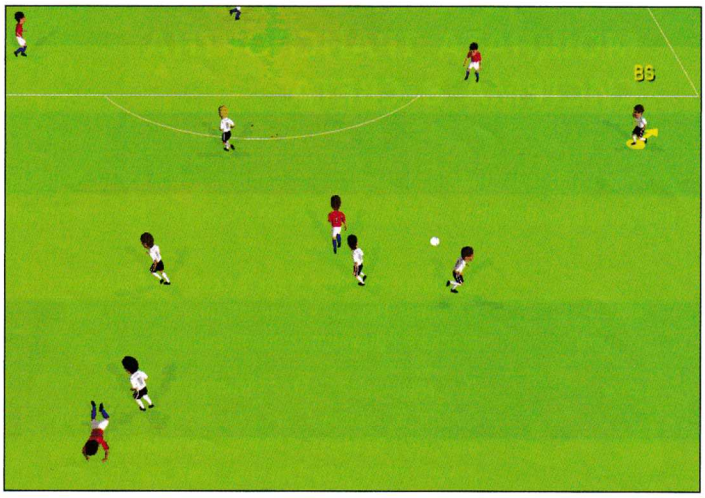
ДИСТРИБУЦИЯ: "МАРТ БЪЛГАРИЯ" АД
София, Младост 4, бул. "Ал. Малинов, бл. 458
тел: (02) 9744951, 9744953 и 9744630
e-mail: office@mart.bg web: www.mart.bg

GRAMIS

компютърни игри на български







някой от диагоналите да попадне във вратата. Тази неадекватност на геймплея би направила впечатление на всички фенове на FIFA или PES. Или, казано иначе, би издразнила всеки човек, който се е докосвал до друга футболна игра.

Симпатична ли е графиката?

Огромната гордост на Джон Хейр е приличащата на комикс графика и футболистите с уголемени глави. Аз поне не разбирам как човек може да се гордее с това... Горчивата истина е, че Sensible Soccer 2006 изглежда зле на фона на добрите футболни симулации, но все пак не трябва да забравяме, че тя дори не претендира за място сред тях. Суперсемплата графика дава възможност играта да върви на повсякакви машини. Футболистите имат много слаба прилика с истинските лица на играчите, а имената им са умишлено объркани. Така ще управлявате Eti'i, Rinildo, Rinildinho и тем подобни.

В Sensible Soccer 2006 има възможност за игра както с клубни отбори, така и с национални.

Можете да си направите и собствен тим, с който да се помъчите да покорите световните стадиони. Преди започването на всяка среща можете да сменяте типа на топката, с която играете, терена, стадиона, продължителността на мача и други стандартни за футболни симулации настройки.

За съжаление комбинацията от суперглупав геймплей, адски нереалистичен стил на игра, смешната графика, липсата на спортен коментатор и много други детайли, превръщат Sensible Soccer 2006 в жалка пародия на футболна симулация. Дизайнерът, подвел Codemasters да издадат това извинение за компютърна игра, трябва да бъде наказан, а перспективата за създаване на лека игра, за непретенциозните компютърни фенове, които искат кратки, бързи и динамични срещи, може да бъде реализирана по-добре за мобилни телефони, например.

Сега, в условията на FIFA доминация, господин Джон Хейр ще трябва да дава Sensible Soccer 2006 на собствените си деца, защото някой повъзрастен едва ли би загубил времето си с тази геймка.

Орлин Широв

P.S. Всички оценки на играта са 2, защото това е втория опит на Джон Хейр за създаване на компютърен футбол. Не че играта заслужава оценяване въобще.

аз съм
част от света
независимо къде
се намирам

българското списание за телекомуникации

- подробни тестове
- актуални новини
- тарифни планове
- софтуер
- лога, картинки и Java игри
- мобилни технологии
- GSM каталог

История за купища пясък, разголени мадами и голе-е-еми... пушкала

Desperados 2: Cooper's Revenge

жанр: **Strategy** | издател: **Atari / Spellbound** | **http://www.desperados2.com** | хардуер: **P 2 GHz, 512 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **4**

графика	
звук	
геймплей	
общо	5

Всичко започна преди около пет години, когато германците от тогава не особено популярното геймстудио Spellbound създадоха Desperados: Wanted Dead or Alive. Една тактическа стратегия с преобладаващи екшън елементи, която особено силно напомняше на първенеца в този жанр – Commandos. Действието се развиваше в далечната 1881-ва година. Основният персонаж на име Джон Купър - най-добрият ловец на глави в цял Тексас – бе решен да грабне наградата, осигурена от компанията Twinnings & Co, за арестуването на някои бандити, които неспирно тормозеха влаковите й композиции.

Много време измина откакто Джон и неговите приятели галопираха по прашните пътища на Ел Пасо, но, както всяка история за Дивия Запад, така и тази си има продължение. Ако ви интересува в какво се е забъркал този път безстрашният ловец на глави и как производителите от немското студио са му вдъхнали сили за втори живот, то определено трябва да хвърлите по един зъркел на следващите редове.

Отмъщението на Купър

Историята на харизматичния ловец на глави, притежаващ изострено чувство за справедливост и усет за приключения, започва отново в прашлясалия Ел Пасо. Минута след стартирането на играта поемаме управлението на Джон Купър, който е по петите на известен бандит, за чийто арест има обявена голяма награда. Още с навлизането в пустинния град обаче ловецът на глави се натъква на бившата си любовница – добре познатата ни от Desperados: WDA прелъстителка Кейт О'Хара. Не след дълго двамата партньори срещат и трети член от групата – Док МакКой – еднооокият ветеран от Гражданската война, която така му е промила мозъка, че той не спира да ръмжи като животно, а през определен период от време изпада в пристъпи на истеричен смях. Малко след това тримата другари откриват умиращия брат на Джон Купър. Оттук започват приключенията, които ще преживеете по пътя на отмъщението.

Странни отклонения

От основната сюжетна идея – личната вендета на главния герой, изникват с развитието на историята. Вместо събитията да се завъртят около преследването и умъртвяването на виновника за гибелта на купъровия брат, сюжетът ни тласка към разрешаването на други проблеми. Поемайки управлението на различни комбинации от герои, ще трябва да се справите с най-разнообразни ситуации – да защитавате безпомощни селяни от индиански набези, да спасявате стари другари като например постоянно пияния, добродушен здравеняк Пабло Санчес или пък да избивате купища разбойници.

Общо взето основната идея за отмъщение се изгубва някъде сред прекалено хуманистичните пориви на дружината, която помага на всеки изпаднал в беда индивид.

Така например в няколко последователни мисии, чието изиграване ще ви отнеме поне няколко часа, ще се опитвате да спасите индианеца Ястребово око – вожд на племето Белите Вълци. Това всъщност е новият персонаж, който ще можете да използвате за сметка на отпадналите от титулярния отбор образи на дръпнатата Миа Юнг и нейната малка маймунка г-н Лео. За малко да пропусна шестия персонаж, който ще бъде на ваше разположение - женкарят Самюел Уилямс, известен в цяла Америка с уменията си да боравя с динамит и други взривни вещества.

Като се абстрахираме от

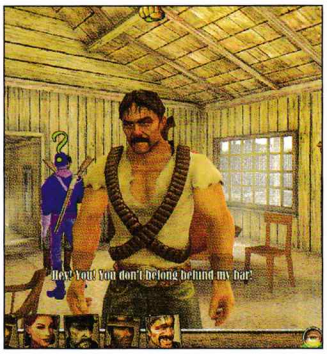
малките пропуски

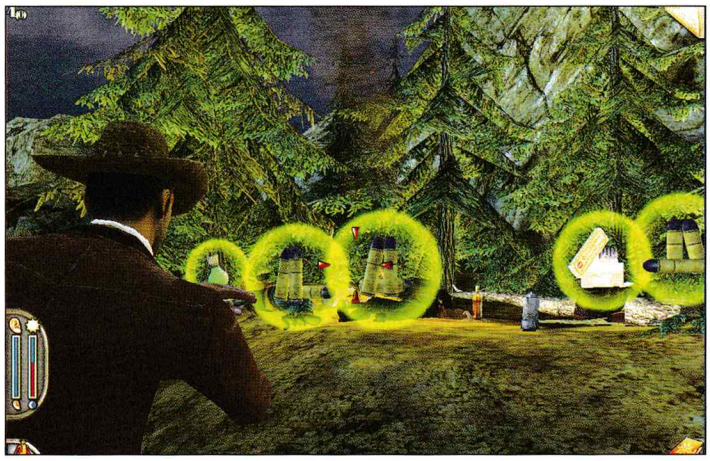
В развитието на сюжета, Desperados 2: Cooper's Revenge е напълно достойно продължение на Desperados: WDA. Новият свят, изграден от немските дизайнери, е напълно триизмерен, а локациите, които ще посетите по време на приключенското си пътешествие, са особено разнообразни: пустинен град, смъртоносен каньон, индиански селища и съвсем истински форт, създаващ невероятна атмосфера. Освен това, благодарение на новия енджин, е добавена опция за смяна на гледната точка – във всеки един момент можете да избирате между изометричната перспектива и изглед от трето лице.

Тази екстра определено добавя повече разнообразие и разбира се възможност за по-добра преценка в определена ситуация, когато наблюдавате събитията зад гърба на героя.

Ако си спомняте, взаимодействието с околната среда в Desperados: WDA беше на изключително високо ниво. Тази традиция е запазена и тук като, разбира се, е значително усъвършенствана. Можете да използвате сенките, хвърлени от сградите, за да се прикривате; да сменяте гледната си точка, за да преценявате по-добре ситуацията и траекторията на изстрелите; да се възползвате от всеки детайл, включен в заобикалящия ви свят.

В общи линии геймплеят не се различава коренно от този на Desperados: WDA. Отново се откриват редица елементи, които напомнят за поредицата Commandos, но преобладаващи са екшън усещанията. За съжаление обаче някои от мисиите са леко





досадни и еднообразни

Например в една от тях ще трябва да отстраните повече от двадесет войници, без да ги убивате. Това ще се случи в гориста местност с помощта на три персонажа. Кейт О'Хара ще се възползва от невероятно дългите си и сексапилни крака, за да привлича вниманието на един или повече противници, след което ще ги повежда към затънтени кътчета в гората, а там ще ги чака коравосърдечният Док МакКой. Той ще се включва в операцията посредством добре премерен удар с тежкото си черно куфарче. След това палавата мадама ще завързва старателно жертвите си, а Джон Купър ще ги пренася далеч от мястото на събитието и съответно от очите на техните "будни" събратя. Всичко звучи интересно и приятно, но имайте предвид, че упражнението, което описах, ще трябва да повторите поне петнадесет пъти, а бързината, с която персонажите извършват действията си, не е от най-сериозните. Така че няма да е зле да се въоръжите с особено голяма доза търпение, преди да се захванете с играта.

Не просто осъвременено продължение, а по-добра игра

Ако дълбоко в себе си пазите спомена за приятни изживявания, свързани с Desperados: WDA, то несъмнено трябва да се сдобиете с нейното продължение. Desperados 2: Cooper's Revenge съчетава основните качества на първата игра с нововъведенията, наложени от съвременните гейм изисквания. Резултатът е на лице – една история за Дивия Запад, която изключително силно контрастира на постоянно налаганите теми за фентъзи светове и до болка повтаряни постановки, свързани с основни събития от Втората световна война.

Визуални характеристики пък са просто страхотни – триизмерният свят и изключително детайлни основни персонажи ще радват окото ви през цялото време. Към това можем да добавим и качествения сюжет (разбира се като вземем предвид леката му хаотичност) и естествено – страхотния, зарибяващ геймплей. Освен всичко друго Desperados 2: Cooper's Revenge е и чудесен пример за качествено продължение – а именно как да се преплетат най-ценните качества на първообраза със съвременните геймтенденции.

Асен Георгиев

6th HMSU OPEN AIR SUMMER FESTIVAL
14 - 16 July 2006 . Malo Buchino village
And 30+ DJs from Bulgaria, Romania, Greece, Macedonia
more info at @ http://fest.hmsu.org
JAMALSKI (USA)
/Columbia Records, Delicious Vinyl, Wikkid Records/
TECHNICAL ITCH (UK)
/Tech Freak Recordings, Moving Shadow, Renegade Hardware/
PSYCHOFREUD (Norway)
/Knowledge & Wisdom, Bass Rejects/

Не зная колко дълго съм лежал, проснат върху една от напречните дъски, мислейки, че ако имам сили, ще пия морска вода и така ще ускоря смъртта си. И дори, както бях легнал, видях от хоризонта да се приближава към мен платно, но останах тъй равнодушен, сякаш това бе само измамна картина. Мозъкът ми навярно е бил замъглен, но въпреки това съвсем ясно помня всичко, което се случи. Главата ми се люшкаше в такт с вълните, а хоризонтът и платното над него танцуваха пред очите ми. Обзе ме натрапчиво чувство, че вече съм умрял...

Откъслечно си спомням и едно надвесено над мен тъмно лице с необикновени очи, но го смятах само за кошмар, докато отново не го срещнах. Струва ми се, помня и някаква течност, която ми наляха между зъбите. И това е всичко...

Добре дошли на острова на доктор Морхед

PC
XBox
PS2
GBA

Vivisector: Beast Within

жанр: **first person shooter** | издател: **Gramis** | **www.gramis.com** | хардуер: **P 700 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | DVD: **1**

Така започва един от най-добрите фантастични романи на XX век, от който Action Forms са черпили вдъхновение с пълни шепи. Една перфектна основа, върху която може да се изгради наистина добра игра. И да, Vivisector: Beast Within се отличава от останалите заглавия на пазара именно благодарение на своя философски сюжет а ла "Островът на доктор Моро".

Ако има една тенденция, която се наблюдава при създаването на днешните шутъри от първо лице, то ще да е опитът на геймстудиата да ги направят колкото се може по-нелинейни и интерактивни. И тъй като в повечето случаи това наистина е доста непосилна идея, често сме залъгвани с един билюк скриптирани сцени, които би трябвало да замажат положението и да разхлабят ченето ни. Разбира се, има изключения като Half-Life 2, но в този случай по-скоро можем да говорим за майсторско режисиране на събитията, което да ни накара да забравим, че всичко е просто илюзия. Vivisector: Beast Within се опитва да направи нещо подобно, да ни внуши, че гледаме филм, при това хорър, с малката разлика, че ние самите влияем пряко на събитията.

Готови ли сте?

Тогава да започнем. 1878-ма година, остров Сорео. На това малко необитаемо късче вулканична земя, разположено сред необятните простори на Тихия океан, един гениален човек на име доктор Морхед провежда своите злокобни експерименти. Изгонен от Англия заради желанието си да придаде човешки характеристики на животните, той се е установил тук, далеч от цивилизацията, за да нарушава безцеремонно и безпроблемно законите на природата. Необезпокояван от нищо и никого. И единственото му желание е да създаде перфектното общество.

След множество години усилен труд той най-накрая постига желанието си. Но не отчита един-единствен факт – животните са деца на природата и техните страдащи тела запазват дивото у тях. Скоро дори самият доктор Морхед станал жертва на своите експерименти.

Около сто години по-късно вие се озовавате на този остров по странно стечение на обстоятелствата. И много скоро разбирате, че неговите жители не са просто хора. Мистериозният свят на Vivisector ви очаква, за да го изследвате.

Механика

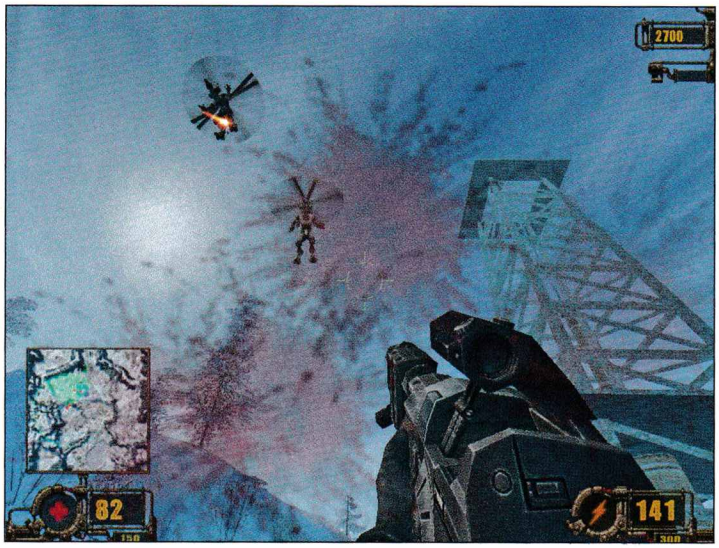
Играта може да се определи като класически шутър от първо лице със засилени ролеви елементи. С избиването на противници и изпълняването на определени задачи, героят ви ще натрупва определено количество бонус точки, които по-късно могат да бъдат използвани за подобряване на неговите способности като скорост (определя бързината ви), съпротивление (намалява количеството щети, което ще получите от враговете ви), стабилност (увеличава точността по време на стрелба, когато тичате или се намирате във въздуха) и здраве.

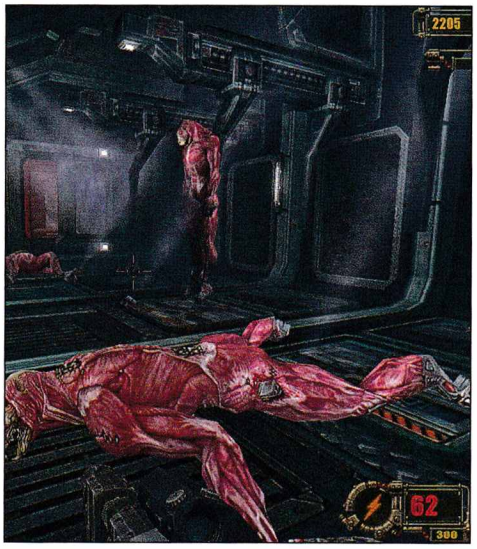
Точките се изчисляват чрез специална система и въобще всичко това е реализирано по един наистина интересен начин.

Изследването също представлява неизменна част от геймплея. Често ще се налага да проучвате затънтените кътчета от Сорео, само и само за да получите още опит и да ъпгрейднете героя си. Островът е разделен на три части – външен периметър, вътрешен периметър и домът на болката. И колкото по-надълбоко навлизате, срещу толкова по-големи опасности ще се изправяте. Що се отнася до героите и съществата, Vivisector определено е една от най-уникалните игри на пазара.

Ексцентричният възрастен учен успява да създаде странни, невиждани досега същества от типа на МодЗверове, усъвършенстваните в генетично отношение Зверохора и т.нар. ОвърБрути – най-мощните и страховити обитатели на Сорео. И те определено има какво да предложат и като визия, и поведение. Всички тези нещастни творения се намират в пряк разрез с основните закони на природата и нищо неподозиращите войници, дошли на острова под претекста да потушат местно въстание, много скоро ще разберат, че творенията на доктор Морхед притежават както всички коварни и лукави способности, присъщи на хората, така и дивото и неконтролируемо естество на зверовете, чиито души витаят в деформираните по гене-

графика	
звук	
геймплей	
общо	5





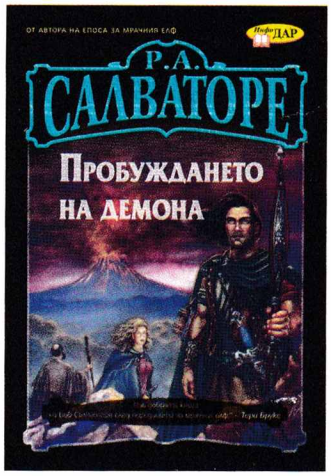
тичен път тела. Така че вашата бойна тактика ще трябва да се променя почти през цялото време, ако искате да се измъкнете едно цяло от Сорео.

Пълно бойно снаряжение

Арсеналът във Vivisector не се отличава кой знае колко от повечето подобни игри на пазара. Главният герой разполага с нож, с който би трябвало да борави единствено в критични ситуации, когато муниците му са изчерпани напълно; пистолет, нанасящ умерено количество щети; мощен, но бавен автомат; ловджийска пушка и двуцевка, идеални за битки в тесни помещения и прочие. В по-късни етапи от играта ще може да използвате дори няколко доста мощни енергийни оръжия от типа на теслата и плазмата.

Първото генерира убийствени светкавици, докато второто притежава най-голяма разрушителна мощ и действа на принципа на образуване на горещ плазмен сърсирек, който бива изстрелян директно към врага. Макар и да няма мултиплейър режим, сингъл кампанията е достатъчно интересна и за да я преодолеете, ще ви трябват най-малко 24 часа. Като прибавим към това и факта, че играта е преведена изцяло на български и притежава похвална свобода на действие, гигантски нива, възможност за развитие на героя и разнообразни врагове, факторът "преиграване" се покачва неимоверно.

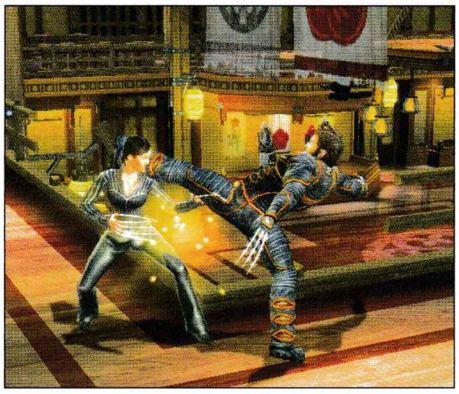
Владимир Тодоров

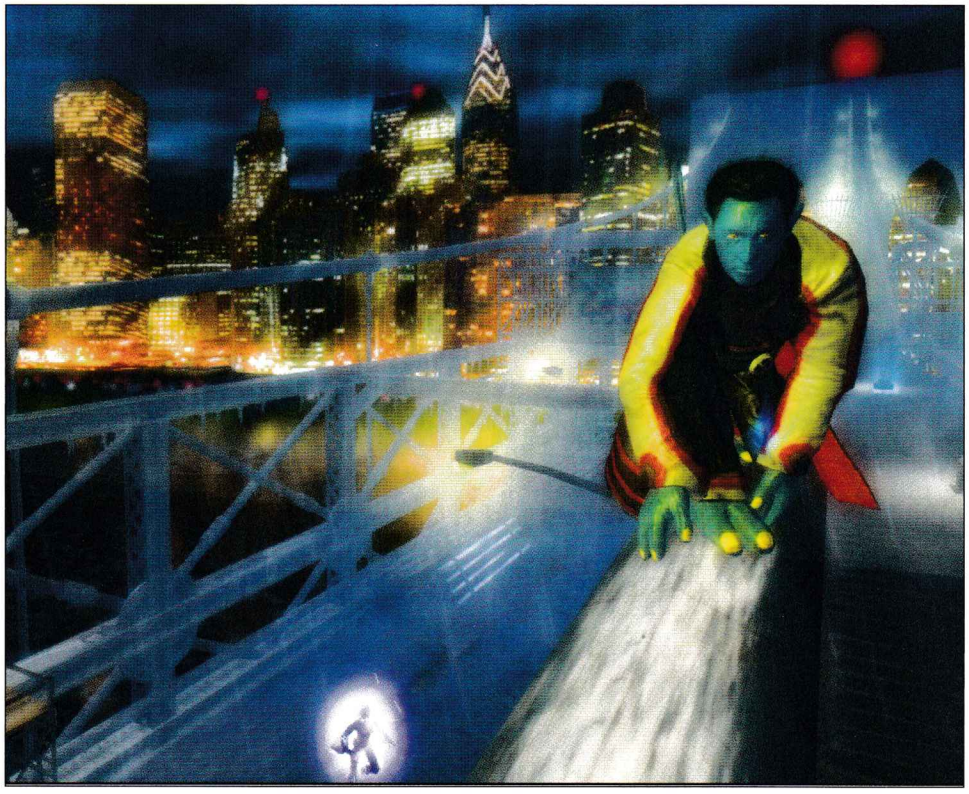


Най-добрата книга на Боб Салваторе след поредицата за мрачния елф – *Тери Брукс*

ПОСЕТЕТЕ ОБНОВЕНИЯ НИ САЙТ
www.infodar.com

Р.А. САЛВАТОРЕ
ПРОБУЖДАНЕТО
НА ДЕМОНА





Посещение в света на аркадния екшън...

PC
X360
XBox
PS2

X-MEN: The Official Game

жанр: **Beat-Em-Up** | издател: **Activision** | **www.x-mengame.com** | хардуер: **P 1.2 GHz, 256 MB RAM, 64 MB Video** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **4**

Трябва да започна с една уговорка. X-Men е приятно заглавие, стига да се подходи към него по подходящия начин. Ако се надявате, че това е игра от калибъра на X-MEN: Legends, то по-добре от сега се откажете да я играете. Инак разочарованието ви е гарантирано. TOG е чист аркаден екшън, изискващ преди всичко добри реакции и бързи пръсти. Изпълнената в типичен комикс стил история на играта, е предвидена като мост между събитията от втория и третия филм. Затова няма нужда да се притеснявате, че ще си развалите удоволствието, ако още не сте гледали The Last Stand.

В TOG ще проследите от близо приключенията на Логан, Боби и Кърт, известни също така под псевдонимите

Wolverine, Iceman и Nightcrawler

Така става ясно и защо последният не се мярка в новия филм.

Wolverine, типът с адамантиев скелет и злояд нрав, си е персонаж с доста директен характер и стилът на игра с него отговаря на това. Мисиите, в които го командвате, могат да се обобщят в една дума: меле. Където Логан мине, прав противник не остава. В интерес на истината и паднал противник не се задържа дълго – просто труповете бързо изчезват от екрана. Инак бързо щяха да се образуват камари от тела, затрудняващи движението и кадрите в секунда.

Бойната система на Логан е солидна, но и донякъде разочароващо проста. Той има: бърза, лека атака; по-бавна, силна атака; атака, отблъскваща всички околовръст; блок и скок. Wolverine може и да се възползва от две специални умения: лекуване и ярост. За първото му се налага да стои неподвижно, което на практика означава, че не може да го ползва с врагове наоколо. Яростта пък се акумулира с битките – активирате ли я, получавате за известно време ускорено възстановяване на здравето, движите се по-бързо, правите по-големи щети и други подобни, неприятни за противниците неща.

Nightcrawler налага доста по-различен ритъм и честно казано, поне за мен, е най-приятен за игра. Има лечебно умение, донякъде наподобяващо това на Логан, но далеч не може да се мери с него в челен бой. Не му се и налага обаче. Основната му сила е телепортацията. Способен е да се пренася от противник на противник и да ги засипва с юмруци и ритници, преди те дори да могат да му отговорят. Сещате се как Nightcrawler се биеше в X-MEN: United, нали? Същата щуротия е успешно пресъздадена и в играта. Само дето не може да грабнете някого, да се телепортирате 20 метра над земята и да го изтървете оттам. Нивата с Кърт са по-добре направени от тези на Логан, по-разчупени и по-големи са. Тук-там ще ви се налага и да се промъквате по малко, но този елемент за жалост не е достатъчно застъпен в играта.

Ісетап представя трети, съвсем друг стил на игра. Накратко, сърфира из въздуха на парче лед и обстрелва, където враг шавне. Здравето му се възстановява с времето, а има и леден щит, с който да се предпазва. Разбира се, въпросният щит не помага много, ако се натресете в земята или в някоя постройка. Също така, ако не се движите достатъчно бързо, няма да можете да ползвате силите му – нито защитните, нито атакуващите.

В крайна сметка имаме

нещо като три игри, събрани в една

Ако трябва да сме честни обаче, и на трите стила игра им липсва дълбочина. Докато се подвизава с Wolverine примерно, играчът често се оказ-

графика	
звук	
геймплей	
общо	4

ЦЯЛА ИГРА В НОВИЯ BONUS PACK

BONUS PACK СЪДЪРЖАНИЕ:

- 6 СПИСАНИЯ
- 6 ДИСКА
- ПЪЛНАТА ПЛАТЕНА ВЕРСИЯ НА *EXCESSIVE SPEED*

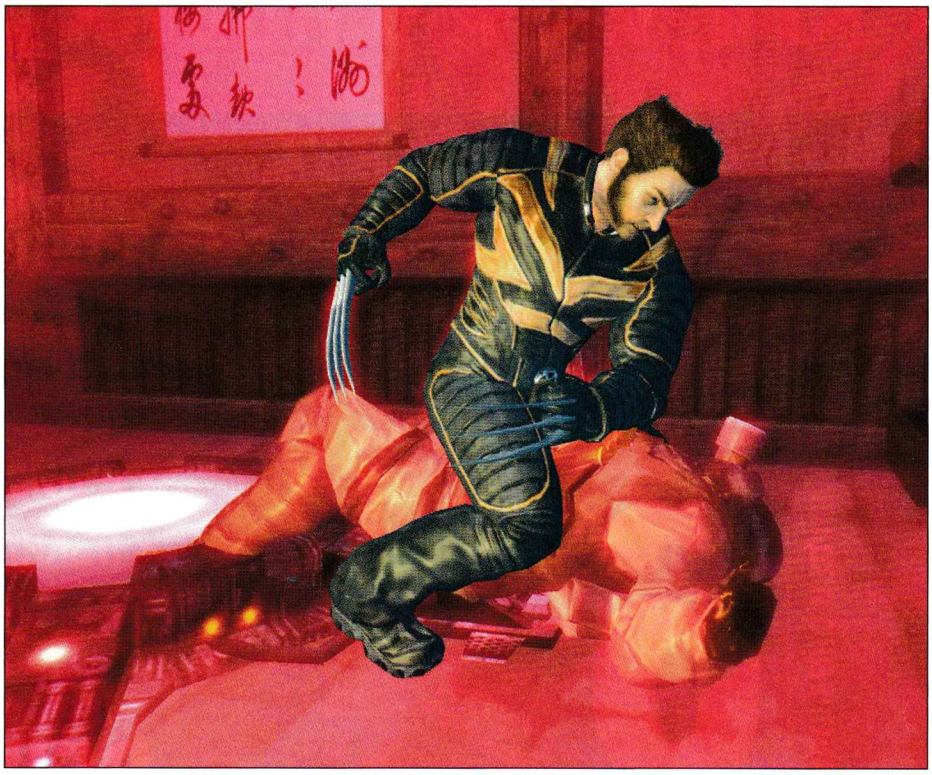
ВЕЧЕ НА ПАЗАРА

Excessive Speed е заглавие, което предлага бурни емоции с бензинов дух чрез седем различни модела колички, състезаващи се на цели 14 писти. Ще мерите сили и посредством богат арсенал от 17 вида оръжия и екстри, сред които ракети, самонасочващи се снаряди и картечници. Предлагат ви се както различни режими на самостоятелна игра, така също и надпревара с приятели.

А системните изисквания са подходящи за почти всеки компютър:

ОС: Windows 95/98/Me/2000/XP, Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 2MB Video

ТЪРСЕТЕ ВЪВ ВЕСТНИКАРСКАТА МРЕЖА



ва ограничен в някакво помещение, а отгоре му се изсипват вълни и вълни от противници. Спасението от еднообразието в случая е, че мисиите, налагащи ви да смените персонажа, идват доста често. Да поясня: всяко ниво се играе с точно определен от героите шанс да се пробвате да го минете с някой от другите двама просто няма.

Изкуствения интелект в играта, доколкото може да се нарече интелект, действа изключително по първа сигнална система. Тактиката на вразите е една: числено превъзходство и напред, напред, напред. Нещата стоят по-различно само при битките с босовете, безспорно най-добрите и запомнящи се моменти в играта. Не че и те са някакво сериозно препятствие, но поне са много по-забавни.

Като стана дума за трудност, преди всяка мисия можете да избирате от три варианта. Ако играете на по-висока трудност, обикновено получавате и повече "мутации", които да заделите за подобряване на характеристиките на съответния персонаж след успешното минаване на нивото. Като цяло, играта не е сложна. Само с Iceman виждам причина да се играе на нещо под максималната трудност, и то единствено защото много от мисиите с него включват необходимостта да защитавате нещо или да изпълните целите си за определено време.

Както вероятно се досещате от написаното дотук, TOG е разработвана едновременно за всички платформи, както е и ясно, че е

пригодена най-вече за конзолната публика

Управлението с клавиатура и мишка е напълно възможно и доста прилично, но далеч не може да се сравни по удобство с един добър аналогов геймпад.

Графиката на PC версията на играта отстъпва само на тази на X-BOX360 варианта, но не с много. PC превъплъщението обаче се продава за $30, което си е далавера в сравнение с 360 изпълнението, което струва двойно. При това основните разлики изглежда са в почетвъртитите сенки и по-късата видима дистанция. Тези различия за мен са неоправдани, защото честно казано и X-BOX360 версията не изглежда супер впечатляващо. Визията е по-скоро на едно прилично ниво. Възможностите за настройки за жалост се свеждат само до резолюцията и anti-aliasing. Дизайнът и движението на персонажите са отлично направени, но пък липсва вариация във вида на противниците. Макар и Wolverine да може да строши някой и друг сандък или витрина, адамантиевите му нокти не са в състояние да оставят дори драскотина по стените.

Звуковите ефекти не са особено впечатляващи, но това се компенсира от добрата музика, част от която е извадена директно от филма. Също така основните персонажи в играта са озвучени от играещите ги на големия екран.

Накрая, когато се опитвате да решите дали играта си заслужава, трябва да вземете под внимание и това, че ако сте достатъчно упорити, можете да я свършите за няма един ден. Мисиите са двадесетина, а някои от тях се минават за по няма и десет минути. Но и самата игра няма претенции да е нещо велико, нито да представя нещо невиждано. TOG е просто нелошо заглавие, което доставя някой и друг приятен момент с X-MEN. Стига да нямате големи очаквания.

Борис Цветков

България – домакин на WCG 2008?

След успешното протичане на полуфинала на Националните квалификации за Световните киберигри на 13 и 14 май 2006 г. в Националния исторически музей, Българската федерация по електронен спорт съвместно с Община Варна подадоха кандидатурата си за домакинство на Световните киберигри през 2008 г.

Официален гост на полуфинала на Националните квалификации беше президентът на International Cyber Marketing г-н Вон Сук О, който по време на срещата си с Вицепрезидента на Република България генерал Ангел Марин изрази убеждението си, че страната ни има реални шансове да спечели домакинството.

Община Варна официално оповести новината на 29 май 2006 г. Изявление за пресата даде директорката на общинска дирекция Младежки дейности и спорт Калина Попстефанова: "Кандидатурата на града ни вече е парафирана от кмета Кирил Йорданов и официално депозирана пред International Cyber Marketing (ICM), чиито емисари ще бъдат тук през юни, за да огледат базата, с която разполагаме. Заедно с тях в морската столица ще бъдат представители на Българската федерация по електронен спорт".

Все още не са ясни конкурентите ни за домакинство, но изборът за 2007 г. е бил доста труден за организаторите. Съревнованието е било между градовете Кьолн – Германия, Монреал – Канада, Бусан – Корея, Сиатъл – САЩ, от които избират Сиатъл за домакин. Досега домакини на събитието са били: 2001 – Сеул; 2002 – Дайджен; 2003 – Сеул; 2004 – Сан Франсиско; 2005 – Сингапур. Тази година от 18 до 22 октомври ще домакинства Монца, Италия.

От Държавната агенция за младежта и спорта изразиха подкрепата си към Българската федерация по електронен спорт по отношение на кандидатурата за домакинство чрез официално писмо, в което обещават да съдействат на това начинание. Вниманието на ДАМС и нейният председател Весела Лечева към електронните спортове беше засвидетелствано още по време на полуфинала на Националните off-line квалификации за WCG 2006, когато тя лично посети събитието и в разговор с г-н Вон Сук О, г-н Сонг Янг (Президент на Samsung Австрия) и г-н Николай Славчев изрази готовността на Държавната агенция да подкрепи усилията на Федерацията да развива електронния спорт в положителна посока.

С кандидатурата си за домакинство България заявява една сериозна позиция по отношение на един от най-младите и бързоразвиващи се спортове, в който вече има значителни постижения. Надяваме се, че това ще спомогне както за популяризирането на страната ни, така и за развитието на електронния спорт в България.

БФЕС
БЪЛГАРСКА ФЕДЕРАЦИЯ ПО ЕЛЕКТРОНЕН СПОРТ

Електронен спорт

страницата подготви Ваня Димитрова, Българска федерация по електронен спорт

Need For Speed: Most Wanted ofline полуфинал WCG 2006

На 03.06.2006г. на Националния мотосъбор в София се състояха Националните офф-лайн квалификации за Световните киберигри 2006 – България, в дисциплината Need For Speed: Most Wanted. Участниците паралелно с мотосъстезателите мереха сили помежду си, като едните палеха гуми във виртуалната реалност, а другите на няколко метра от тях го правеха в реалния свят. След оспорвани състезания и в двете сфери в компютърния победителите се установиха в следния ред:

Първо място взе Васил Валериев Вушев, веднага след него финишира Пламен Николов Боровски, на трето Мирослав Георгиев Даков.

С този финиш приключиха състезанията във виртуалната реалност и участниците се отдадоха на заслужена почивка и наблюдаване на състезанията от реалните надпревари.

Националните квалификации за WCG 2006 – България се осъществяват с помощта на:

SAMSUNG | ЕВРОКОМ кабел | PLESI | PERSY | CANYON

PC
XBox
PS2
GBA

Zoo Tycoon 2: African Adventure

жанр: **Business Strategy** | издател: **Microsoft** | **http://www.zootycoon.com** | хардуер: **P 733 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **1**

Царството на животните...

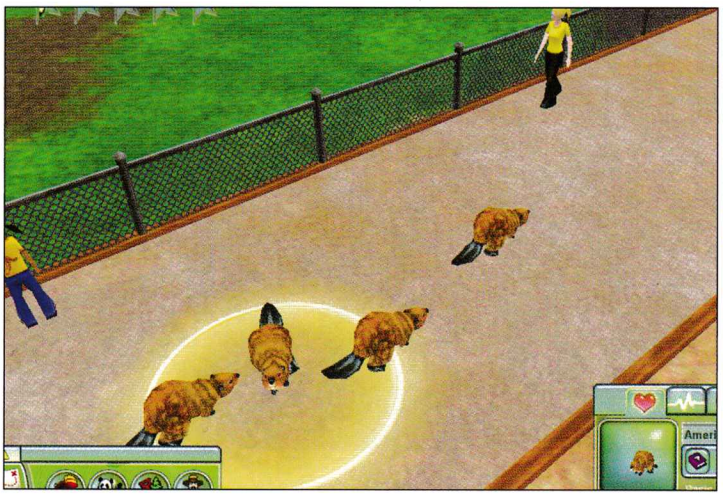
След кратък сблъсък с реалния постучебен живот в душата ми, както и в тези на няколко познати, започна да се прокрадва еретичната мисъл за ранно пенсиониране. За съжаление вероятността да се влеем в редиците на клуб „Млад пенсионер" е съизмерима с вероятността Ангола да спечели световното по кърлинг. Причината е в това, че за да се оттеглим от сериозните житейски задължения и да продължим да правим нещата, които сме правили до момента, се нуждаем от прилично количество финикийски знаци (възможността да останем под крилото на мама не се обсъжда)...

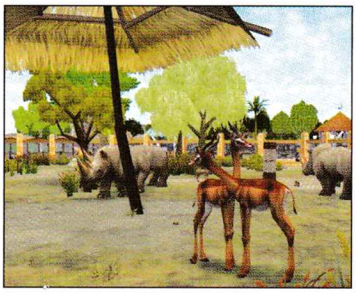
В този ред на мисли собственият бизнес (отваряне на бар, производство на забранени субстанции в промишлени мащаби) изглежда най-примамлив.

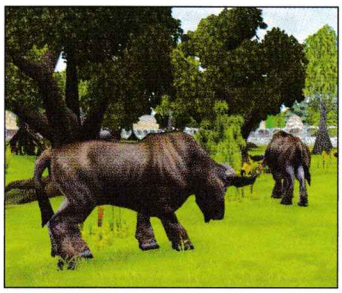
Примамлив е и фактът, че докато се лутаме в опитите за събиране на начален капитал, разполагаме с поне малко време за тренировки и попиване на информация. Сред няколкото начина, чрез които човек може да тренира (макар и с не дотам реалистично), е някоя от сравнително многобройните икономически симулации. Една от класиките в този жанр, за която ще стане дума в следващите редове, е Zoo Tycoon 2, а причината, поради която отново ще заговорим за нея, е новият ѝ експанжън, носещ името African Adventure.

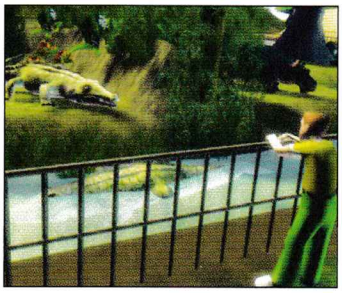
Животни в двора

Както си и следва от названието, Zoo Tycoon 2 е игрица, която поставя наша милост в ролята на ръководител на зоопарк, а прясното ѝ допълнение обогатява основите









графика	
звук	
геймплей	
общо	5

с прилично количество животни, карти и графични особености, типични за континента на юг от Европа. Съществената новост, която са вмъкнали авторите на симулацията, е възможността из терена на вашето съоръжение да бъде построена пътна мрежа. По шосетата на African Adventure могат да се движат добре обезопасени и нашарени джипове, които разнасят посетителите и добавят някои нови и интересни икономическо-тактически мотиви в

геймплея

Както и в близкото минало, за успешно развитие на всяко начинание в геймката играчът трябва да обръща непрекъснато внимание на голямо количество фактори. Например инфраструктурата на зоопарка трябва да е добра, а липсата на тоалетни и банкомати или тяхното неправилно разположение може да затрие всичко. Персоналът също трябва да е щастлив и обгрижван при всеки удобен случай. Основният елемент – животните – също имат безброй малки нужди, които трябва да бъдат задоволявани. Като се почне от редовно папане и се стигне до поставяне в хармонична с природата им среда (бяла мечка в зоопарк на средата на някоя пустиня се гледа изключително трудно – факт, който важи и за някой нещастен жираф, поставен на открито из по-северни географски ширини).

В Zoo Tycoon 2: African Adventure играчът разполага с няколко възможни модела на джиткане.

Двете най-основни течения

на които може да се раздели вътрешността на симулацията по подобие на повечето сродни игри, са следните:

- Течение номер едно – кампании и „мисии". Играчът се поставя в ограничена среда (лимитирани ресурси)

- Течение номер две – свободна игра, в която парите нямат значение, а единствената цел е построяването на зоологическа утопия.

Свободата, която дава последният режим, лишава действието от тръпката на постоянно надвисналия фалит, но дава възможност за такива творчески свободи, че с малко повече фантазия могат да се сътворят някои откровено сюрреалистични картини.

Може и да съм леко предубеден, но единственото, което спира играта от тоталните висини, е цензурата в някои по-брутални моменти. Zoo Tycoon е игра, преминала всички възможни граници на безкръвие, дори разкостването на някоя антилопа от стадо лъвове прилича на заставката на „Лека нощ деца". Рейтингът на геймката е такъв, че тя може да бъде дадена на стотици хиляди малки деца без опасност да отключи тежко психическо разстройство и някой малчуган да награби калашника на дядо и да изпразни пълнителя му не където трябва...

Animal Planet

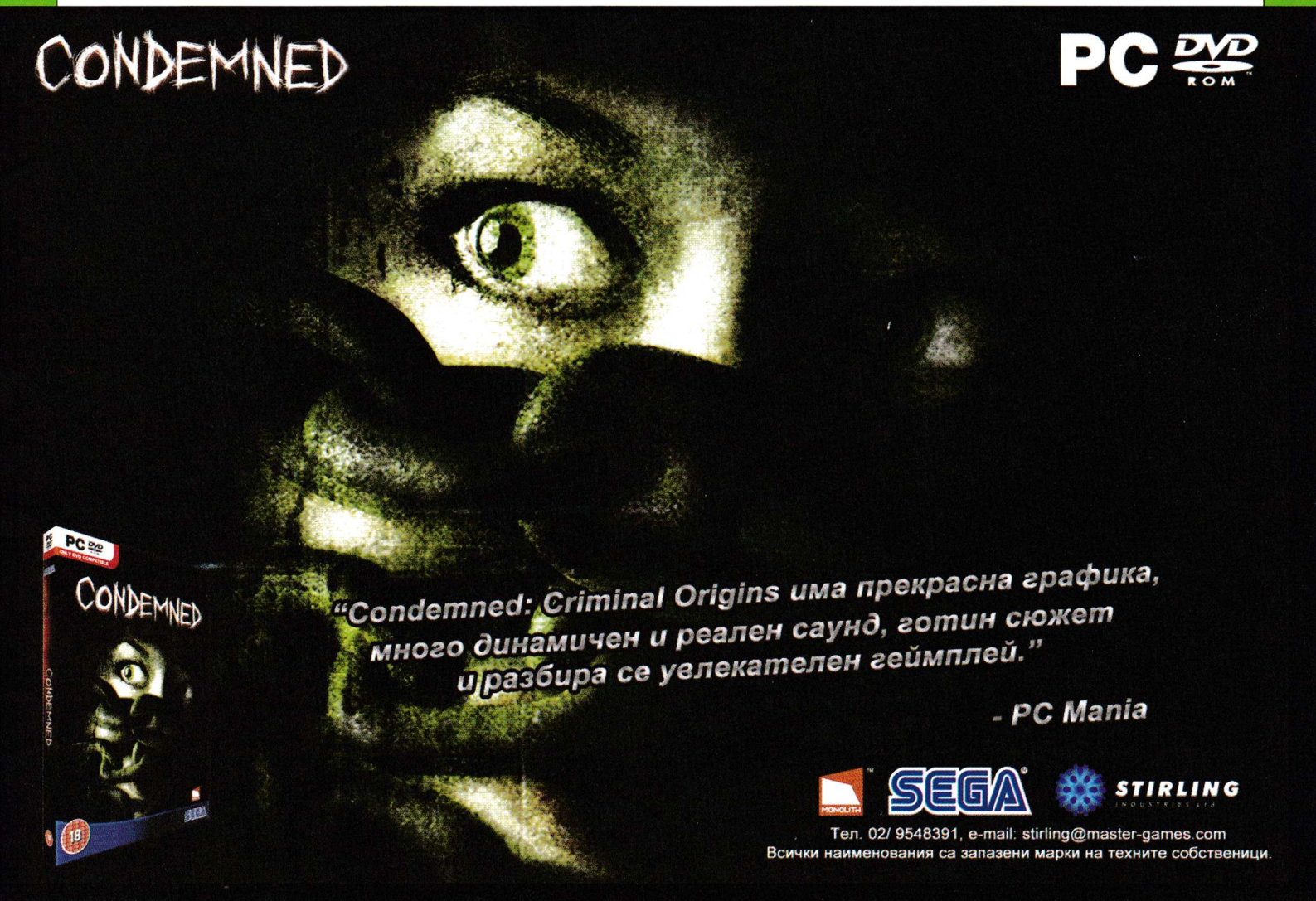
Визията на Zoo Tycoon не е променена като качество. Както и преди, картинките са семпли и пастелно приятни. Малки допълнения се намират тук и там под формата на нови теми. Формите на сградите и някои странични елементи могат да бъдат подбирани, като по този начин играчът може да сътвори зоопарк в хармония с духовно-естетическите си разбирания.

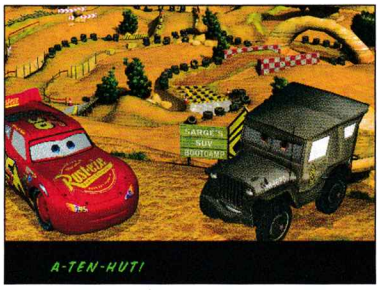
По отношение на аудиото отново няма очевадни нововъведения. Животни, хора и фон си писукат по приличен, характерен за подобни игри начин, но без предизвикване на отрицателни емоции и злобно изключване на звука от страна на играещия.

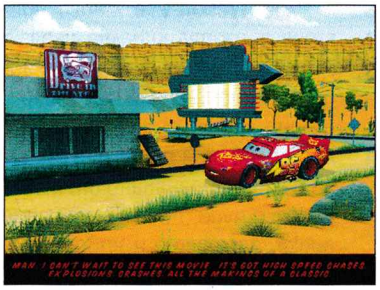
Изход

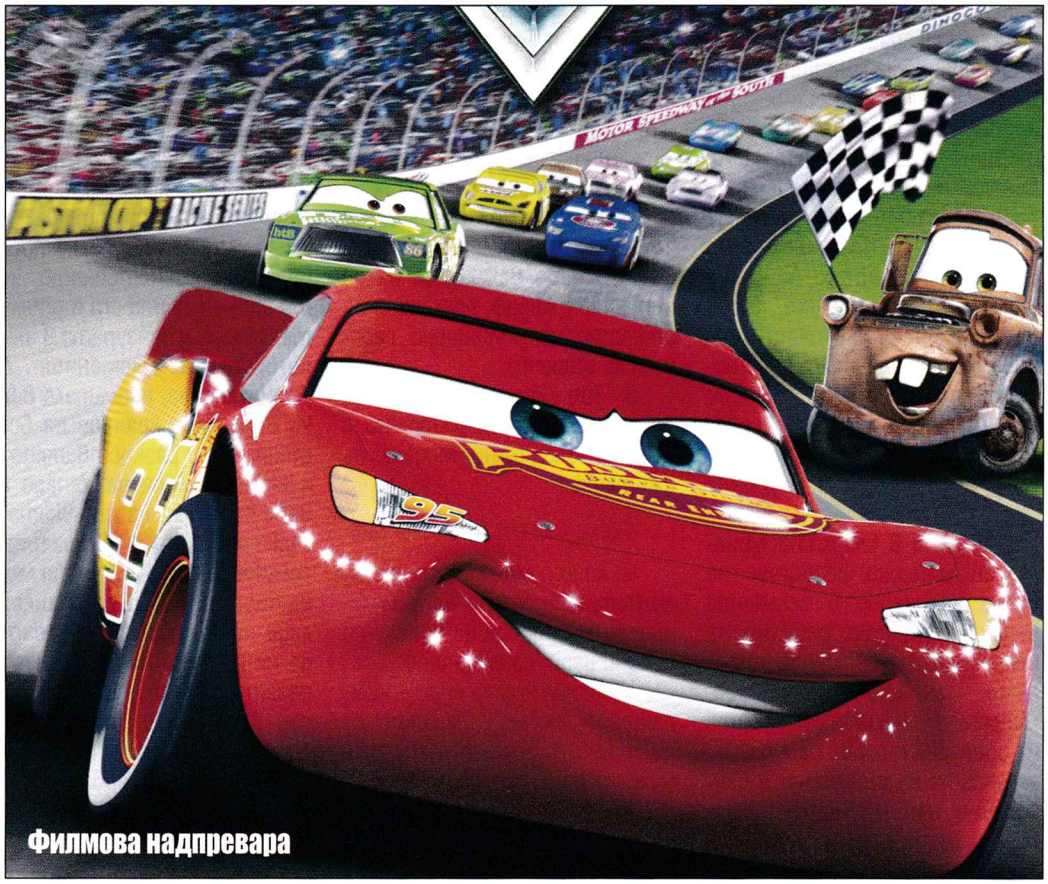
Zoo Tycoon 2 е много приятна и разтушителна игра, а African Adventure е приличен аддон, който внася няколко определено забавни шукаритета. Ако преди сте попадали на това разпространявано от Майкрософт чудо и все още пазите диска, намерете и новото допълнение – ще си прекарате няколко изключително приятни мига.

Стефан Хаджиев









Филмова надпревара

PC
XBox
PS2
GBA

Cars: Radiator Springs Adventures

Жанр: **Race adventure** | издател: **THQ** | **http://www.carsvideogame.com** | хардуер: **P 1,4 GHz, 512 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: **Yes**/No | CD: **1**

В началото на годината се заговори, че студиото Pixar на Disney ще отпразнува своя 20-годишен юбилей със създаването на нов анимационен пълнометражен филм – Cars. Предишните им опити в тази сфера ("Търсенето на Немо" и "Феноменалните") изключително бързо се превърнаха в любимци на малки и големи. След този безспорен успех можеше да се очаква, че заедно с кинолентата на пазара ще се появи и игра със същото име. И ето в началото на юни издателите от THQ пуснаха на пазара Cars: Radiator Springs Adventures. Благодарение на усилната работа на дизайнерите от Beenox и Rainbow геймката излиза едновременно за всички платформи.

За съжаление и тази премиера не мина без гафове. Първата версия за PC беше жестоко орязана. Сюжетно ориентираната част от играта липсваше. За притежателите на компютри оставаха само десет състезания и още толкова странични задачи с куестове. Тези предизвикателства можеха да задържат вниманието ви за ден и то ако сте на не повече от 12 години. Както винаги се случва в подобни ситуации, конзолните варианти притежаваха пълния комплект модове. За радост след няколко дни разработчиците се поправиха и пуснаха такава версия и за PC, с което нещата си дойдоха по местата.

Предполагам

повечето от вас не са гледали филма

защото той ще се разпространява легално у нас от 8 август. ;) Затова сега ще ви запозная със сюжета на новата игра. Главните герои в новата геймка са антропоморфни коли. Да, всички действащи лица са живи превозни средства и всяко едно от тях притежава своя неповторима индивидуалност и обаяние. Интригата се върти около централния персонаж – Lightning McQueen. Той е състезателен автомобил. Неговата най-голяма мечта е да стане най-младият участник, спечелил прочутия Piston Cup Championship. Животът край пистата му оставя малко време за приятели. Това обаче се променя, когато заради проблеми със закона той попада в затънтеното провинциално градче Radiator Springs. То се намира на легендарния път Route 66. Там темпото на живот е доста по-бавно от това, с което е свикнал McQueen. Но за сметка на това в пустошта той открива, че истинското приятелство е поценно от славата и наградите. Новите другари, които открива насред пустинята, са

не по-малко странни и колоритни

от него самия...

Мисля, че сега е моментът да ви запозная набързо с цялата тайфа. Ще започна с Mater. Той е стар пикап, но за сметка на това е единствената пътна помощ в градчето. Благодарение на голямото си сърце той бързо се превръща в най-добрия приятел на Светкавицата. Следва една дама – Sally Carrera (Porsche 911, 2002). Тя е местната красавица, избягала от шумотевицата на Калифорния. Друга влиятелна личност е Doc Hudson (Hudson Hornet, 1951). Това е местният доктор, разбирай – механик. Той е уравновесена личност и дава мъдри съвети на всеки.

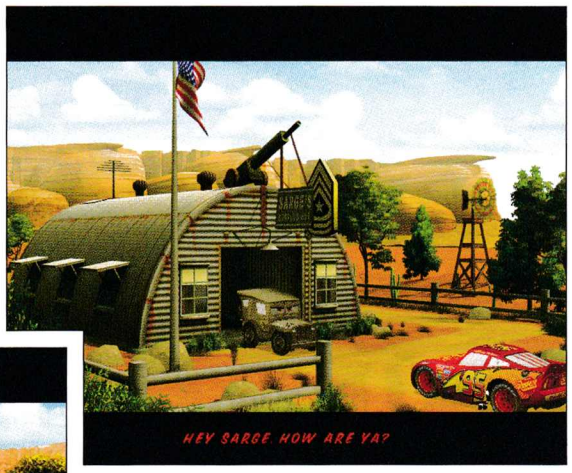
Любимият ми персонаж в играта определено е Ramone. Той е тунингована Impala от 1959 и притежава местното "тату" студио – автобояджийница. Както всяко селце, и Radiator Springs си има своя патриотично настроен ветеран – Sarge (1942, WW2 Willys Army Jeep). Голям образ е и градското хипи – Fillmore (1960, VW Bus). Собственичката на V-8 Cafe (бензиностанци-

графика	
звук	
геймплей	
общо	4.5

ята) – Flo е известна в околността с добрата си душа. Тя не веднъж ще ви измъква от трудни ситуации.

Разбира се не всички ще ви харесват. Ще имате и сериозни противници в лицето на Chick Hicks. Той е бивш състезател и най-големият измамник в историята на надпреварите. Вие сте неговият най-голям съперник в борбата за Piston Cup Championship, затова винаги бъдете подготвени за калните му номера. Новите другари на Lightning McQueen решават да вложат всичките си умения и цялата си енергия, за да му помогнат да спечели прочутия трофей. Тук се намесвате вие. Ще имате удоволствието да преживеете всички приключения и да извървите стъпките до заветната цел заедно с цялата щура компания.

Авторите на играта са я определили като



състезателно приключение

И това наистина е така. За радост геймката не се състои само от надпревари с различно говорещи автомобили. Сюжетно ориентираната част повтаря всички ключови моменти от филма. По тази причина са включени и множество странични задачки, с които помагате на своите нови приятели в техните занимания. Тези допълнителни куестове обикновено са изключително забавни и ще ви накарат да се спукате от смях. Някои от тях много приличат на ретро игри от типа на "Змията" или тетрис. Една-две със сигурност ще ви затруднят. Не мога да не спомена гоненето на трактори из един двор или преследването на нарушителите на правилника по магистралата. За да се поддържа интригата жива, има опции за модифициране на колите, както и допълнителни бонуси и точки за отлично справяне. Общият брой на нивата е около 50. Правилно е преценено, че основните фенове на играта ще са деца и затова има и по-кратка версия на геймплея за най-малките.

Определено най-голямото качество на Cars е

отвореният и необятен свят на играта.

Тази красива вселена е изцяло на ваше разположение. Свободно може да обикаляте и да търсите приключения. Атмосферата е изпълнена с лежерна носталгия по традиционната Америка с нейното провинциално спокойствие. Цялата графика на геймката е подчинена на това внушение. Комиксовият изглед на нивата и героите напълно повтаря оригиналите от филма, а всички коли са изключително сладурски. Не вярвам да има човек, който да не се съгласи с мен, когато ги види. За това впечатление допринася и перфектното озвучаване на героите. За него са се погрижили цяла плеада известни актьори и автомобилни състезатели. Зад гласа на централния персонаж се крие Оуен Уилсън, а участие взима дори Михаел Шумахер. Песните от саундтрака също са на ниво, а пилотното парче се изпълнява от Шерил Кроу и предполагам скоро ще се превърне в хит.

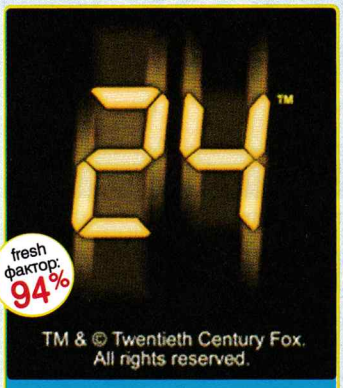
Дойде ред и на финалните ми думи. Наистина Cars: Radiator Springs Adventures е създадена основно за подрастващи, но съм убеден, че всеки възрастен също би се забавлявал с нея. Готините говорещи коли и сладурската графика ще влязат под кожата ви. Не бива да се забравя, че въпреки добрата визия, играта е много лека и липсват дълги зареждания между нивата. Cars със сигурност ще се превърне в любимка на цялото семейство.

Димитър Трифонов – Димò

EROS RAMAZZOTTI
FEAR FACTORY
THE CULT
GOLDIE
GZA (THE GENIUS)

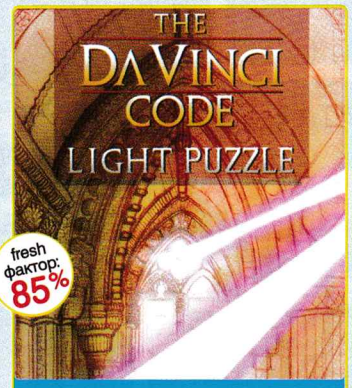
Купете билет за най-новите прояви от мрежата на TICKETSTREAM BULGARIA
Електронни билети (e-tickets) на адрес: www.ticketstream.bg; Тел. 02/ 981 38 59

GAME.BG
изпрати sms на номер 2260
мтел и глобул
ти поръчваш GAME.BG пакет
какво е game.bg пакет?
- поръчваш продукт и го изтегляш
- като бонус можеш да изтегляш два безплатни продукта
поръчалите най много пакети през месеца могат да изтеглят още един безплатен продукт
1 пакет = 2 sms



„24™“ The Mobile Game
код: 523610

За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 51

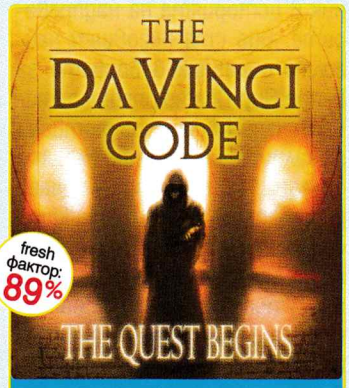


The Da Vinci Code: Light Puzzle
код: 523611

За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 51

Mission: Impossible™ 3
код: 523613

За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 51



The Da Vinci Code - The Quest Begins
код: 523612

За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 51

Фенове ли сте на Кийфър Съдърланд? Имате ли всички серии на сериала 24 на DVD (и други, полулегални носители, хихи?) Ако отговорите утвърдително и на двата въпроса, не знам какво още чакате, преди да си изтеглите Java-играта 24. Както подсказва името, това е мобилна версия на един от най-успешните телевизионни трилъри за последните десет години. Това е един от може би най-богатите, разнообразни и интересни приключения, които са се появявали до този момент за мобилен телефон. Мобилен телефон впрочем е ключов елемент от сценария. Вашата роля може да се определи с една дума – „Бог". С помощта на специалното мобилно устройство вие се включвате към сървърите на мистичната организация CTU и оттам проследявате, управлявате и определяте действията на агент Джак Бауер. По пътя към разгадаването на световната конспирация ви предстоят различни по сложност пъзели и загадки. Трудността им е прогресивно нарастваща. Клопката в цялата структура е отминаващото време. На разположение имате 24 часа. Всеки пъзел ви отнема определено време. Ако сбъркате и трябва да опитате отново, ви се начисляват наказателни минути. Гарантирана гимнастика за пръстите и ума.

TM & © 2005 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Published by I-play, trading name of Digital Bridges Limited.

Ако досега не сте прочели книгата или не сте отишли да гледате филма на кино, все още не е късно да се запознаете със световната мания по „Шифърът на Леонардо" (или както е оригиналното заглавие - The Da Vinci Code). The Da Vinci Code: Light Puzzle е страхотна логическа занимавка, в която основното и най-важно правило е да боравите умело със светлината. Действието се развива в църквата Рослин в северна Шотландия. Защо в Шотландия е въпрос на отделен масонски разговор. Там трябва да помогнете на Робърт Лангдън и Софи Нево да разрешат загадките, скрити в каменните стени на храма. За целта трябва да въртите и придвижвате специални огледала по начин, който ще ви позволи да насочите светлината към специалните камъни, които от своя страна ще разкриват стъпка по стъпка кодираното послание. С напредването на играта пъзелите стават по-сложни, като за капак трябва да се справите с поставените ребуси за време. Вероятността за пристрастяване е висока. Ако не внимавате, като нищо ще изпуснете спирката на автобуса, докато нагласяте поредната призма към поредната лупа за поредната буква от загадката.

Това е официалната игра за мобилен телефон към актуалната трета част на филма „Мисия невъзможна". Том Круз стана истинска световна кинозвезда благодарение на тази поредица (а слуховете твърдят, че и богатството му се дължи на отлични договори, включващи освен твърд хонорар и процент от приходите на продадените билети). Влизате в ролята на агент Итън Хънт. На ваше разположение са шест различни мисии, за да докажете, че няма невъзможни неща. Mission: Impossible™ 3 е класически jump`n`run, в който трябва да проявите съобразителност и ловкост с пръстите. Най-голямото предимство на тази Java е автентичността и присъствието на реални събития и персонажи от преминалия в киносалоните филм. Арсеналът на вашия персонаж е сравнително разнообразен, като освен с пистолет ще можете да стреляте и с автомат MP5 или картечница. Внимавайте със стрелбата обаче, тъй като амуниците ви са ограничени. В нивата ви очакват различни капани. Особена приятна изненада са засадите, които ви организира противникът. Mission: Impossible™ 3 е увлекателна и забавна – логичното продължение на двата часа в киносалона.

Game Software © 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries. © 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved.

Още една порция от най-злободневната тема – „Шифърът на Леонардо". За разлика от Light Puzzle обаче тук нещата са коренно различни. The Da Vinci Code – The Quest Begins проследява едно към едно случващото се във книгата (или филма?) – от убийството в Лувъра до щастливия край.

Това е екшън-приключение, като авторите са заложили на изометричната перспектива, за да контролирате действията на Робърт Лангдън или Софи Нево (които, естествено, са вашето кибер алтер его).

Както знаете, при мистериозни обстоятелства загива дядото на Софи, професор Жак Сониер. Последният човек, с когото е трябвало да се срещне, е самият Лангдън.

Оттук нататък мистерията става още по-голяма, а в нейното разрешаване се намесват Католическата църква, монашески ордени и съдбата.

Процесът на игра се състои в текстов куест, при който получавате инструкции, пояснения и отговорите на загадките и динамична част, в която трябва да се придвижите от точка А до точка Б, да намерите определен предмет или да избегнете засада или клопка.

Увлекателна и интересна Java игра, ако сте фенове на загадъчното и трилъра.

GAME.BG

изпрати sms на номер **2260**

мтел и глобул

ти поръчваш GAME.BG пакет

какво е game.bg пакет?
- поръчваш продукт и го изтегляш
- като бонус можеш да изтеглиш два безплатни продукта
- поръчалите най-много пакети през месеца могат да изтеглят още един безплатен продукт

1 пакет = 2 sms

нови

приключенски

крал артур повежда своите рицари на поход. само най-силните и смелите ще оцелеят. — 523532 *ново*

женски бой - медицински сестри, жени воини, плажни красавици и моделки са жадни за кръв ще се бият само за теб! — 523533

открий еднаквите символи и ги премахни от дъската. 3D версията на тази игра ще ти достави истинско удоволствие — 523534

супер логически пъзел — 523535

мини формула — 523536

ти си най-добрият кунг-фу боец — 523537

готин пъзел. страхотна графика — 523538

road racer extreme gold. победи златния шампионат — 523539

звездна надпревара — 523540 *хит*

спаси се от зомбитата — 523541

справи се с мисията — 523542

само за маниаци — натрупай опит като съблазняваш и задоволяваш всички палави колежанки — 523550

съдбата на човечеството е в твои ръце. унищожи извънземните агресори. — 523543 *супер хит*

отиваш на тайна мисия — 523544 *хит*

prince of persia — 523545

красивите амазонки са тук, за да унищожат света — 523546 *хит*

напрегнато преследване — 523547

ти си в бъдещето 2304г. — 523548

приключение с забавната кола — 523549

ударна доза топ JAVA

50 cent get rich or die tryin' — хип-хоп култура и яка музика — 523551

mr. revolver — ти си прочутият шериф-уаят ърп справи се с бандата престъпници, тероризиращи града — 523552

new york nights — заживей нов живот в най-бляскавият град на света - ню йорк. — 523553

състезания

стартирай световният шампионат по мотоциклетизъм. коварни завой, високи скорости и много адреналин — 523554 *ново*

супер скоростно адреналиново предизвикателство — 523555 *хит*

коли с нитро системи, два състезателни режима — 523556 *хит*

страхотни състезания — 523557 *хит*

страхотно рали — 523558

еротични

горещи момичета — 523559 *хит*

виж невероятните женски прелести — 523560

тетрис с еротична изненада — 523561

камасутра, супер пози — 523562 *хит*

трябва да свалиш готината мацка и ще изживееш разтърсваш мокър екстаз — 523570 *ново*

dr. sex ще те научи как да задоволиш изцяло своята партньорка — 523563

разбули женските прелести — 523564

стрийп покер — 523565 *хит*

гола секс бомба — 523566

най-горещите мацки в секси пози те чакат — 523567

тетрис с жени и мъже — 523568 *хит*

вълнуващи секси момичета — 523569

забавни

научи се да хвърляш майсторски камъчета във водата — 523571

врагове нахлуват в къщата на crash — 523572

забавна логическа игра — 523573 *хит*

помогни на фермера — 523574 *хит*

хвърли зарчето и се пази от змиите — 523575 *хит*

уникално приключение само за теб — 523576

научи пандите на дисциплина — 523577 *хит*

дърпай с въжето — 523578 *хит*

начертай повече блокчета от — 523579

супер solitare — 523580

забавната котка — 523581 *хит*

спортни и логически

открий най-редките диаманти и помогни на Парис Хилтън — 523582 *ново*

играй футбол — 523583 *ново*

професионален скейтбординг — 523584

табла — 523585 *хит*

страхотна триизмерна забава — 523586

ако си фен на тениса изиграй безброй сетове — 523587

приключение с кану — 523588 *хит*

страхотен баскетбол — 523589 *хит*

alberninho football — играй срещу един от 16-те най-добри футболни отбори в света — 523590 *хит*

real football — играй със световни играчи в най-силните мачове на 2006-та — 523591 *супер хит*

играй билярд секси момичета — 523592 *хит*

тетрис мания — 523593

супер състезание — 523594 *хит*

полети с парашут — 523595

изпълни скок и полети — 523596

маниашки шах — 523597 *хит*

супер покер — 523598 *хит*

играй голф — 523599

филмови

кинг конг идва, за да защити красавицата — 523600 *хит*

Ридик - ще успее ли да се измъкне — 523601 *хит*

predator ти си хищник — 523602 *хит*

пинко розовата пантера — 523603 *хит*

помогни на гарфийлд — 523604

харваньт- отмъсти за злото — 523605 *хит*

мумията — 523606

открий откраднатите бойни глави — 523607 *хит*

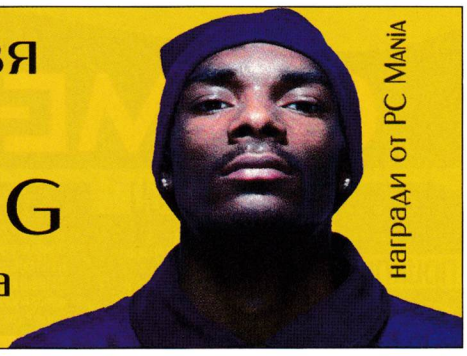
wallace и gromit нови приключения — 523608 *хит*

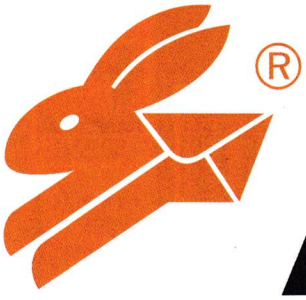
петък 13-ти — ти си възпитател в летния лагер-crystal, където неизвестен убиец взема поредната си жертва. всички убийства са свързани със смъртта на малко момче наречено джейсън. — 523609 *хит*

Услугата и съдържанието се предоставят от М Телеком ООД. За информация и при проблеми, изпрати e-mail на info@fresh.bg като укажеш номера на мобилния ти телефон. За да получиш поръчаните продукти обикновено е необходимо да имаш активиран WAP и съответни настройки от мобилния ти оператор, иначе е възможно продукта да не може да бъде доставен. За да провериш дали можеш да получиш даден продукт на твоя GSM преди да поръчаш, зареди wap.fresh.bg през мобилния си телефон (wap browser) и въведи кода на продукта от рекламата. Всеки поръчал полифонична мелодия, java игра, true tone, еротични цветни картинки или анимации, видеоклип или тема, получава TOP продукт абонамент и в продължение на 3 седмици ще бъде информиран за най-добрия продукт на седмицата. Абонаментът се активира чрез потвърждаване на поръчката и може да се спре по всяко време с изпращане на SMS със съдържание STOP и името на абонамента на номер 2250. За изпълняването на поръчката и получаването на абонамента са необходими 2 SMS-а. Изпращането на 1 SMS на номера 2260 и 2225 струва 2,40 лева, изпращането на 1 SMS на номер 2250 струва 0,60 лева. Поръчване на продукт чрез обаждането от стационарен телефон на номер 0900 40 400 струва 1,80 лева на минута и не активира TOP продукт абонамент. Разходите за пренос на данни чрез WAP или GPRS са за сметка на клиента и се заплащат директно на мобилния оператор. Пълните Общи Условия за ползване на услугата могат да се намерят на http://www.fresh.bg/agr а поддържаните модели телефони на http://www.fresh.bg/gsms.

как да поръчам?
пример за поръчка: 65160N → 2260

club DOUBLE VISION представя
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всяка събота от 17:00 до 22:00 часа





СИТИ ЕКСПРЕС
бързи куриери
телефон за София 91212

Nintendo с най-добра цена

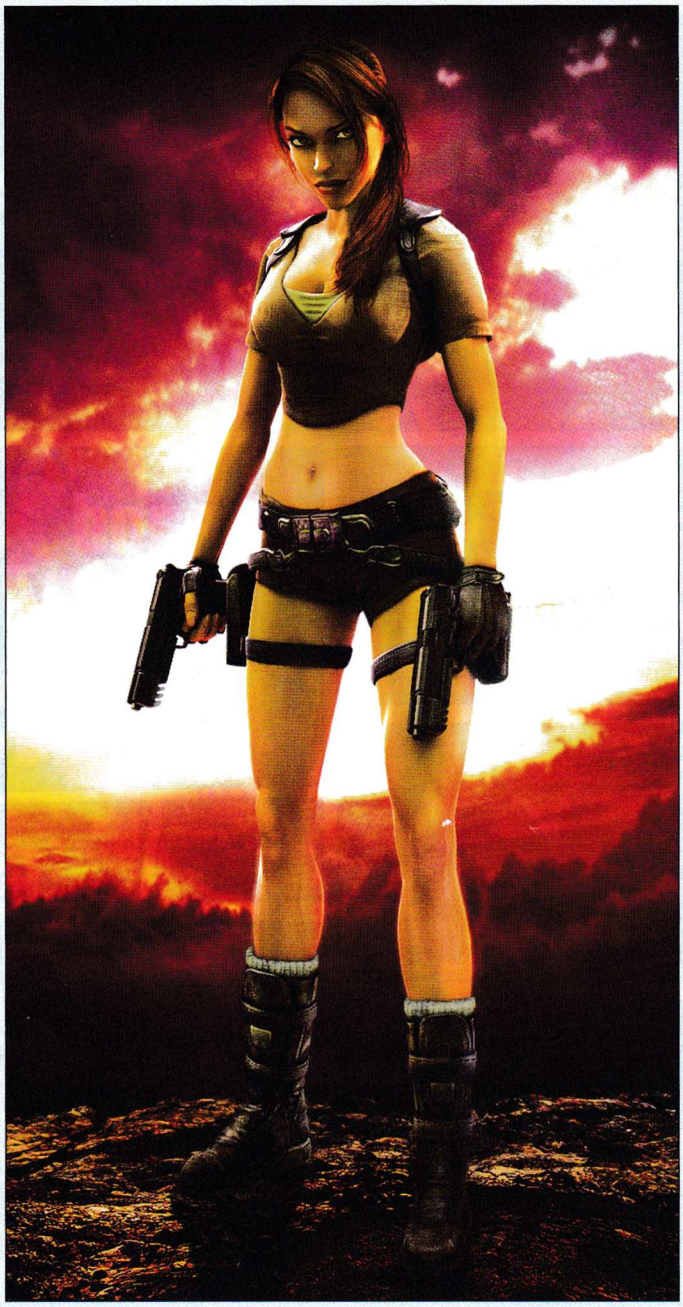
Nintendo потвърдиха на няколко пъти, че цената на тяхната нова конзола Wii няма да надвишава 250 щатски долара. Носят се слухове дори за още по-ниска ценова граница от 200 щатски долара. След тоновете позитивни отзиви от тазгодишното изложение E3 Nintendo са оптимистично настроени относно бъдещето на нова конзола и смятат да доставят 6 милиона копия от нея на пазара до март 2007-ма година. В същото време и повечето големи издатели на конзолни игри също са въодушевени от възможността да работят в този формат заради революционната концепция на новия геймконтролер на Wii, но не на последно място и заради далеч по-ниската цена за разработка на отделно заглавие.

PlayStation3 се превръща в PC?

В интервю за японското издание NikkeiBP „бащата" на PlayStation Кен Кутараги е хвърлил нова светлина върху някои интересни концепции относно бъдещето на PlayStation3. Като начало Кутараги сам обявил, че се планира производството на нови, по-големи харддискове (засега до 120 GB) още през следващата година. Далеч по-интересна обаче е забележката, че в близко бъдеще е напълно възможно добавянето и подмяната на различни хардуерни компоненти в PlayStation3. Кен Кутараги дори заявил, че конзолата е замислената така, че да прави подобни „ъпгрейди" напълно възможни и логични.

Sony да изтеглят DualShock от пазара?

Всичко започнало със съдебното дело, заведено по иска на компанията Immersion, която твърдяла, че Microsoft и Sony са нарушили авторските ѝ права, създавайки своите force feedback контролери. Microsoft уредили веднага нещата с извънсъдебно споразумение (вероятно заплащайки солидна сума). Sony обаче се запънали и накрая ги осъдили да заплатят 90 милиона долара обезщетение и да изтеглят незабавно не само своите Dual Shock контролери от пазара, но и някои игри, между които хитове като Metal Gear Solid 2 и GTA: Vice City. Единствената причина това още да не се е случило е, че Sony продължават да обжалват, но не е ясно колко дълго ще успеят да задържат нещата така.

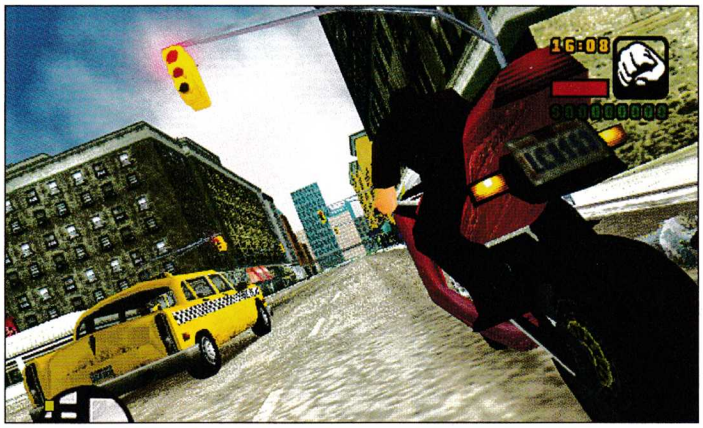


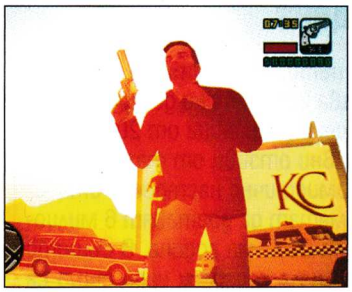
Юбилейно издание на Tomb Raider

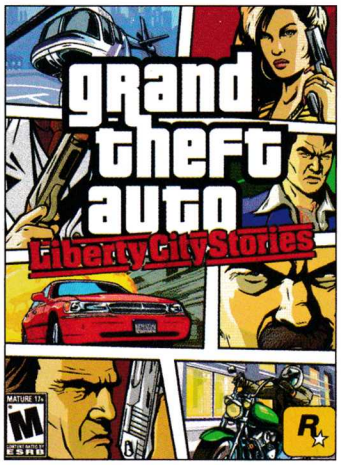
Eidos обявиха официално, че смятат да подготвят специално издание на първия Tomb Raider по случай десетата годишнина от излизането на играта. Все още не е ясно дали ще става въпрос просто за „обновяване" на първото издание от поредицата с по-адекватна от днешна гледна точка графика или играта ще включва и нови нива и елементи. Едно поне е сигурно – със задачата са се нагърбили Crystal Dynamics, автори на хита Tom Raider: Legend. Това най-вероятно ще означава, че в проекта ще се включи и „бащата на Лара Крофт" Тоби Гард, който работи и по Legend като консултант. За съжаление все още няма назначена дата за премиерата.

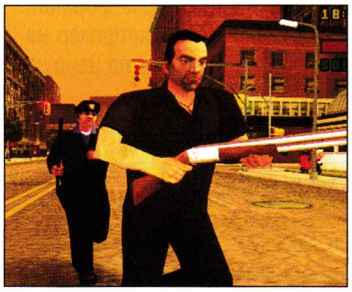
PSP фен опитва да открадне 60 игри наведнъж

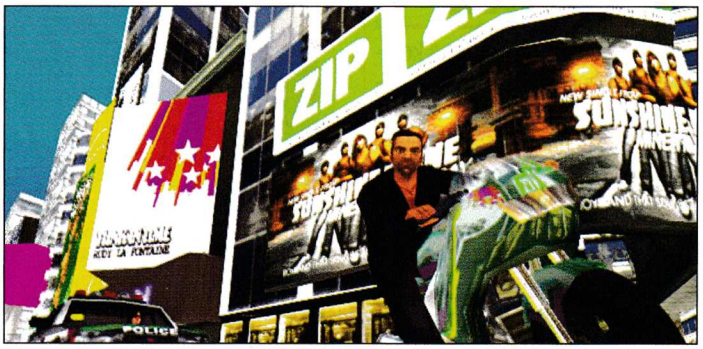
Американски геймър бил спипан при опита си да се измъкне от местния Blockbuster магазин в градчето Миртъл Бийч с гащи, натъпкани PSP игри. Жадуващият безплатен гейминг индивид тръгнал най-спокойно да излиза от магазина без да се притеснява ни най-малко от повече от очевидните издутини по панталоните си. Крадецът дори си бил наел кола под наем, за да се измъкне с нея, но бил спипан преди да успее да отключи вратата. При направената проверка станало ясно, че общата стойност на задигнатите игри е 1800 щатски долара.











GTA: LIBERTY CITY STORIES

РЕЙТИНГ **75**/100

издател: **Rockstar** | създател: **Rockstar** | жанр: **3rd person action**

Нека започнем с това, че ако вече сте сред милионите фенове на GTA и си нямате PSP, вие и без друго ще изиграете Liberty City Stories. И най-вероятно ще харесате това най-ново попълнение в сагата, наречена GTA. Просто популярността на тази поредица е толкова колосална, че нейните фенове са готови на всичко, за да си доставят поредната доза от любимия гейминг наркотик.

Да речем обаче, че сте измежду малкото щастливци на родна почва, сдобили се с PlayStation Portable. Може би дори притежавате свое копие от PSP изданието на Liberty City Stories. И понеже си имате и PlayStation2 (парите очевидно не са най-наболелия ви проблем), се чудите дали да не вратнете въпросната игра и в този формат. Ами... недейте. Онова, което изглеждаше главозамайващо на дисплея на преносимата конзола на Sony, ще ви се стори повече от постно на екрана на телевизора. Да, принципно има някои леки (почти незабележими) графични подобрения в PS2 версията. Като цяло обаче графиката на Liberty City Stories ще ви се стори поне две нива под тази на San Andreas.

Иначе като геймплей, PSP и PS2 версиите са абсолютно идентични. Ако не броим, разбира се, орязания в PlayStation2 изданието мултиплейър. Проблемът е, че онова, което изглеждаше повече от простимо за една преносима конзола, сега изглежда доста постно. Мащабите са доста по-скромни, мисиите – далеч по-еднообразни от онова, което сме свикнали да очакваме напоследък от една нова GTA форма.

В случай че не сте чели още за PSP изданието, което предъвквам така безмилостно от началото на статията, нека ви кажа повече за историята на Liberty City Stories. Този път главно действащо лице е Тони Киприани, дребна риба в мафиотската фамилия Леоне. Тони успява да направи сериозна услуга на кръстника на фамилията, заради която му се налага да се покрие за известно време. Когато най-после идва време да се завърне, нашият герой очаква, че фамилията ще го приеме с отворени обятия и куп апетитни „компенсации" за поетия риск. Действителността, естествено, далеч не се оказва толкова розова и Тони трябва сам да се погрижи за себе си.

Нищо особено оригинално, но историите в GTA никога не се блестели точно по този показател. Онова, което правеше света на поредицата така специален, бяха запомнящите се допълнителни персонажи. От тях обаче няма и помен в Liberty City Stories. Повечето обитатели на Либърти Сити, с които ще си имате вземане-даване, са пълна скука. Може би единствено майката на Тони прави някакво изключение. Но една майка GTA не прави!

Liberty City Stories предлага над 12 часа чисто игрово време, без в това да са включени повече от задължителните „странични мисии". Това е колосален обем по стандартите на PSP, но не и по тези на PlayStation2. Да не говорим, че повечето мисии в новия–стар GTA не са никак оригинални. Когато играеш нещо подобно на преносима конзола, си склонен да простиш подобни неща. Дори само заради тръпката, че можеш да поиграеш GTA, докато – да речем – чакаш гаджето си в някое кафе. Уви, като седнеш пред телевизора, тръпката изтънява твърде бързо. После в един момент усещаш, че нямаш търпение да избуташ поредната мисия. Не за друго, а защото ти е... адски скучно!

УДОВОЛСТВИЕ за ТЕБ и ТВОЯ GSM

FUN4GSM
WWW.FUN4GSM.COM

ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР 1819 С КОДА НА КАРТИНКАТА, REAL TONE, ПОЛИФОННИЧНА МЕЛОДИЯ или JAVA ИГРА

ИЗПРАТИ НА ПРИЯТЕЛ -
СЛЕД КОДА НА ИЗБРАНАТА ПОРЪЧКА ДОБАВЕТЕ ИНТЕРВАЛ И НОМЕРА, НА КОЙТО ЖЕЛАЕТЕ ДА Я ИЗПРАТИТЕ.

JAVA GAMES

EG45129 EG58878 EG50157 EG50385 EG49458 НОВО

EG95718 EG24636 EG24028 EG27494 EG99052 EG26609 EG11297 EG69866 EG81312 EG96121
EG95718 EG78367 EG24172 EG16732 EG66833 EG45525 EG23728 EG55978 EG55201 EG57044
EG51226 EG74953 EG85902 EG43811 EG85088 EG64533 EG66991 EG59420 EG86634 EG30194
EG91068 EG44835 EG58032 EG11029 EG13660 EG15039 EG78499 EG86550 EG70950 EG91345
EG81186 EG76308 EG40688 EG54483 EG86762 EG56861 EG63773 EG65973 EG80849 EG27756

gameloft © 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

Поръчка чрез SMS (за абонати на Mtel и GloBul): Изпратете последователно 2 SMS-а на номер 1819 (без кода на оператора отпред, цената на всяка игра е 4.80 лв. с ДДС) със следното съдържание: Пример: EB24636. За да изпратите поръчката на друг GSM номер, добавете номера на телефона накрая.Пример: EB12345 08yxxxxxxx. Цената на SMS към номер 1819 е 2.40 лв. с ДДС. До няколко минути ще получите WAP адрес (WAP Push за абонатите на MTел и текстов SMS за абонатите на Глобул), на който се намира избраното от вас съдържание. Поддържаните телефони за всяка игра ще намерите на WWW.FUN4GSM.COM

ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

EG39772 EG19725 EG30052 EG21577 EG53290 EG36950 EG53022 EG94712
EG47421 EG14518 EG99215 EG41119 EG98127 EG32073 EG65578 EG29453 EG52013 EG36030 EG76923
EG41754 EG58231 EG16153 EG41208 EG32927 EG91315 EG79132 EG54691 EG29500 EG82493 EG58064
EG68283 EG51764 EG73296 EG80432 EG62108 EG54957 EG17205 EG60632 EG79296 EG66532 EG26612
EG90820 EG34725 EG72131 EG11859 EG71108 EG84906 EG94988 EG70100 EG10752 EG66613 EG78820
EG30158 EG38926 EG58898 EG92106 EG46455 EG57434 EG47637 EB91841 EB50149 EB49251 EB89673
EG87838 EG78945 EG16365 EG10267 EG69580 EG74254 EG29124 EG33816 EG53956 EG16424 EG99727

REAL TONES

ФУТБОЛНИ

Тъпан ЛЕВСКИ	EG26865
Сини шампиони	EG10214
Само ЛЕВСКИ шампион	EG98604
ЛЕВСКИ шампион	EG63470
Има истина една Левски СФ	EG72107
Бий чорбата по главата	EG62856
2-7 О-оо	EG61026
В синьото стадо	EG 50292
Сърца червени	EG74198
Копелета сини	EG78379
Кой е Nr 1 - ЦСКА	EG98075
ЦСКА - ЦСКА	EG52422
Червено бели шампиони	EG37436
Всичките чорбари в Турция	EG73184
Шампиони Сме	EG44754

ХОРА

Дръж ме щот ше фрькна	EG54599
Е От както е шеф	EG63243
Шефа е! Мери си приказките	EG86162
Не вдигай - шефа е	EG65695
Мали, шефа е!	EG76385
Мяучи ти котенцето	EG38852
Маце, маце, коте, пате	EG50225
Пате, искам да те чуя	EG69803
Меца търси прасчо	EG86741
Вдигни, Ежко, Зайо е	EG83424
Внимание! Натрапник!	EG71824
Уф кой досажда пак?	EG56504
Бат Бойко е!	EG33409
Родителско тяло	EG73784
Гадже е	EG63760

ЗА ДА ПОЛУЧИШ REALTONES Е НЕОБХОДИМО ТВОЯТ ТЕЛЕФОН ДА ПОДДЪРЖА НЯКОЙ ОТ ИЗВЕСТНИТЕ ФОРМАТИ Mp3, AMR, AWB или WAV.

ПОЛИФОННИЧНИ МЕЛОДИИ

BG CHART

Светла Иванова	Аз обичам ведньж	EG140
Савина	Дискретно	EG742
Пиф	Кой си ти	EG172
Мастило	Ела до мен	EG438
Марин Йончев	Един безсмислен ден	EG443
Марияна Попова	Let me Cry	EG636
Д2	Тук и сега	EG349

WORLD CHART

50 Cent	Best Friend	EG445
Sugababes	Red Dress	EG908
Shakira ft Wyclef Jean	Hips Dont Lie	EG663
Robbie Williams	Sin Sin Sin	EG737
Ricky Martin	Its Alright	EG388
Red Hot Chili Peppers	Dani California	EG45
Morandi	Falling Asleep	EG563
Inefernal	From Paris To Berlin	EG814
Gwen Stefani	Crash	EG289
Groovefinder vs Nina Simonee	Aint Got No I Go Life	EG870
Gnarls Barkley	Crazy	EG909
Dirty Pretty Things	Bang Bang Youre Dead	EG342
Daz Sampson	Teenage Life	EG212
Damie Marley Ft Bobby Brown	Beautiful	EG623
Christina Milian And Young Jeezy	Say I	EG417
Chicane Feat Tom Jones	Stoned In Love	EG790
Mary J Blige	One	EG655
Beatfreaks	Somebodys Watching Me	EG391
Anastacia Ft Eros Ramazzotti	I Belong To You	EG188

КЛАСИЧЕСКА МУЗИКА

Ravel	Bolero	EG961
OFFenbach	Can-can	EG329
Bach	Badinerie	EG231
Handel	Water Music	EG240
Vivaldi	4 seasons Spring	EG195
Brahms	Hungarian dance no 5	EG981

ЗА ДА ПОЛУЧИШ КАРТИНКА ИЛИ ПОЛИФОНИЧНА МЕЛОДИЯ Е НЕОБХОДИМО ДА ИМАШ АКТИВНА WAP УСЛУГА КЪМ СЪОТВЕТНИЯ МОБИЛЕН ОПЕРАТОР, КАКТО И ТЕЛЕФОНЪТ ТИ ДА ПОДДЪРЖА ПОЛИФОНИЧНИ МЕЛОДИИ И ЦВЕТНИ КАРТИНКИ.

Цената на SMS към номер 1819 е 2.40 лв. с ДДС.
WWW.FUN4GSM.COM

URBAN CHAOS: RIOT RESPONSE

РЕЙТИНГ 77/100

издател: **Eidos** | създател: **Rocksteady Studios** | жанр: **FPS**

Не потривайте доволно ръце, фенове на предишния Urban Chaos. Riot Response няма нищо общо с онзи доста забавен екшън от трето лице от златната ера на Eidos. Освен марката, разбира се. Този път на вас се пада ролята на Ник Мейсън, бивш командос и настоящ член на новосформираното полицейско подразделение „Ти Зиро" (съкращение от „нулева толерантност"). Целта на елитните ченгета е да се справят на всяка цена с взелата небивали размери градска престъпност.

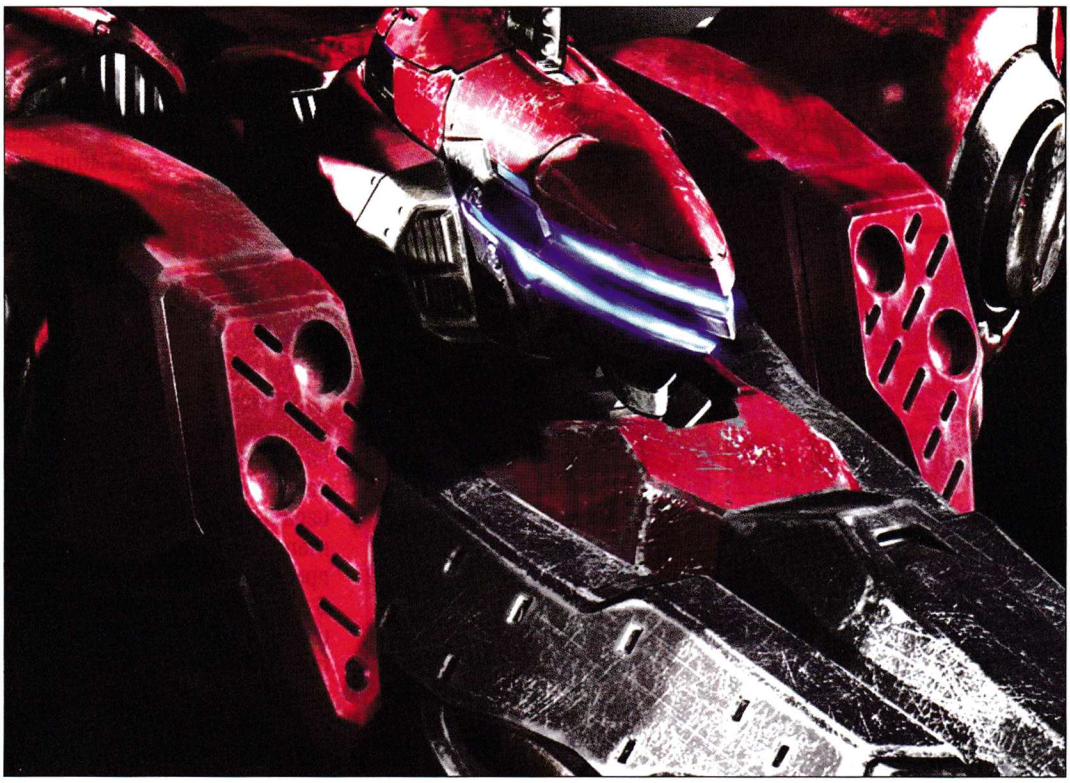
Като цяло Riot Response е един доста „праволинеен" шутър. Основната ви работа в него ще бъде да отстрелвате криминално проявените отрепки, като междувременно спасявате по някой и друг невинен гражданин. Общо петнадесетте сингълплейър мисии на играта се опитват (и донякъде успяват) да ви осигурят прилично разнообразие. Понякога ще ви се налага да измъкнете заложници, друг път да арестувате босове на престъпния свят, а най-често – просто да анихилирате противниците си.

Особено интересни са мисиите с ограничено време за действие. В тях вие трябва да изпълните определена задача с помощта на група от... нека ги наречем „специализирани служители". Вие не можете да ги управлявате директно, но за сметка на това можете да им подавате команди с помощта на „кръстачката" на геймпада. Пожарникарите могат да ви помогнат да разбиете заключена врата, медиците – да излекуват някой пострадал. Понякога тези „помощници" са просто други ченгета, които участват рамо до рамо с вас в престрелките.

Оръжията, с които ще разполагате, са доста стандартни. За сметка на това Riot Response предлага друг интересен елемент – полицейски щит. Подобен трик е бил опитван и преди, но никога толкова успешно. Не че въпросният щит ще преобърне представите ви за фърст пърсън шуутър жанра. На практика щитът работи като преносимо прикритие, с което дори можете да размажете физиономията на някой особено нагъл престъпник. Само не решавайте, че щитът ще може да ви спаси във всяка ситуация. Логично, когато се озовете твърде близо до взрив, той става напълно безполезен.

Urban Chaos: Riot Response предлага и някои допълнителни бонуси за най-добрите стрелци, реализирали най-много „хедшотове". В същото време точки можете да спечелите и като обезвредите противници без да използвате огнестрелно оръжие и като откриете пръснатите по нивата „веществени доказателства".

Графиката на Riot Response определено няма да накара ченето ви да висне. Виждали сме неведнъж далеч по-добре изглеждащи шутъри за PS2. Визията на играта обаче е категорично над средното ниво. Фреймрейтът също е съвсем приличен, което е повече от задължително условие за този жанр.



ARMORED CORE: LAST RAVEN

РЕЙТИНГ 70/100

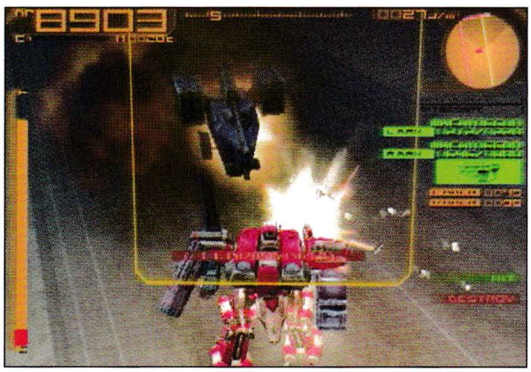
издател: **Agetec** | създател: **From Software** | жанр: **Action**

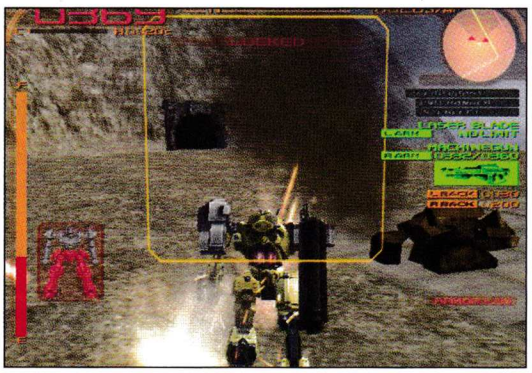
Направо се стреснах като видях колко игри с това заглавие извади кратката справка, която си направих. Поредицата е на пазара вече десет години, но дори за такъв период от време това са си доста издания. Може би трябва да се има предвид и обичайният упрек на специализираните издания, че повечето Armored Core игри приличат повече на експънжън пакове, отколкото на независими продължения. Тази марка очевидно си има своите фенове, в противен случай отдавна да е изчезнала от хоризонта. Странно наистина, защото аз самият опитвах на няколко пъти да подкарам някой и друг Armored Core, уви, без особен успех. Игрите с тази марка са (поне според мен) твърде безмилостни към новобранците.

Трябва да призная също, че поредицата AC разполага с една от най-богатите и най-оригинално замислените вселени в екшън жанра. Нейната история ни прехвърля в далечното минало, където гигантски мегакорпорации са си поделили света, което не им пречи да водят непрекъснати войни за надмощие. Основната действаща сила в тези конфликти са гигантските крачещи роботи, наречени „бронирани ядра". Не по-малко ценни от самите бойни машинарии, са техните пилоти, назовани „рейвъни", откъдето идва и подзаглавието на новата игра. Събитията в нея разказват за това как след поредната унищожителна война оцелелите корпорации са се съюзили под формата на световна организация, наричаща себе си „Ди Алайънс". Въпросният „Съюз" си самоприсвоява функциите на световен лидер и гарант за спокойствието и сигурността на планетата. Бившата организация на рейвъните, борила се за запазването на тяхната независимост бива разформирована и на нейно място се появяват множество различни фракции, воюващи помежду си. Накрая една от тях успява да вземе надмощие над останалите и да ги обедини в редовете си, след което и да обяви война на Съюза.

Под опаковката на този нелош сценарий се крият несконтаеми битки с роботи, които в Lost Raven по всеобщо мнение надминават всичко, правено до момента в поредицата. Един от най-сериозните козове на тези игри отново е на линия. Става въпрос за възможността сами да направите модификации в механиката и оръжията на своя робот и така да го превърнете в още по-смъртоносна машина за убиване. В новия ви „гараж" в Last Raven могат да се поберат общо 5 различни робота (или „мека", ако предпочитате) и общо над 500 (!!) различни чарка за техния ъпгрейд.

По ирония на съдбата именно някои от най-уникалните елементи в геймплея на Armored Core го правят толкова недостъпен за масовата публика. В същото време „старите пушки" в поредицата ще оправят без грижи в Last Raven (особено на фона на усъвършенстваното управление) и определено ще оценят немалкото подобрения, направени в новото издание.





XB
GBA
PS2
GC

OUTRUN 2006: COAST 2 COAST

РЕЙТИНГ **85**/100

издател: **SEGA** | създател: **Sumo Digital** | жанр: **Arcade Racer**

Поредицата Outrun има сериозно минало като хит сред изданията за аркейд машини. И понеже, откакто станаха само издатели на софтуер, SEGA се опитват да изцедят до дупка всяка марка, която ми се намира под ръка, тази съдба не подмина и Outrun. Играта се появи първо преди повече от година като Xbox издание, кръстено просто Outrun 2. Аз лично мисля, че аркейд заглавията трябва да си останат по монетните автомати, защото тяхната атмосфера трудно се „превежда" на езика на домашното забавление. Едно е да се седиш с куп приятели до автомата и да налагаш специфичния му контролер, съвсем друго – да си се излегнал удобно в усамотение пред собствения си телевизор. Куп дребни детайлчета, които ти се струват страхотни в единия случай, в другия просто се превръщат в дразнител.

Все пак трябва да призная, че Outrun 2 беше един доста сполучлив порт и играта предлагаше, ако не супер задълбочен, то поне доста увлекателен геймплей. Нещата не са се променили особено в Outrun 2006: Coast 2 Coast. Отново в основата е сравнително прост и не особено реалистичен модел на управление – четири бутона ще ви свършат работа! Точно така – газ, спирачка, наляво надясно. В случай че по някаква странна и необяснима причина искате да играете аркейд рейсър с ръчни скорости – моля заповядайте, има и такава опция. Все пак ми се струва, че повечето от вас ще предпочетат да не се занимават с подобно средновековно мъчение и ще заложат на добрия стар аркейд купон. Както сигурно вече сте се досетили прословутият „пауър слайд" (или с други думи – възможността да „поднасяте" в завоите) отново е на линия. Просто натискате спирачката в правилния момент и ето ви носещи се в завоя по-скоро като като бобслей, отколкото като автомобил. Колкото и нереалистично да е всичко това, трябва все пак да си признаем, че е купон.

На фона на всичко казано до момента вероятно си мислите, че се играе, едва ли не, на пълна автоматика. Което определено не е вярно, защото играта предлага приятно достъпен, но и пълен със сериозни предизвикателства геймплей. В някои от по-късните „нива" ще ви се налага да сте супер добри и премерени в реакциите си.

C2C разполага с общо 30 различни „писти", всяка от които с доста запомнящи се декори. Ако сте сред феновете на „истинските" неща, Outrun 2006: Coast 2 Coast вероятно ще ви разочарова до известна степен, тъй като градовете около вас няма са реални. Също толкова „нереални" са и допълнителните режими, които в същото време са и невероятно забавни. Точно такова е и цялостното усещане от играта – успява да ти влезе под кожата преди още да си стоплил какво става.

Един момент... Споменах ли, че в тази игра можете да карате Ферари на корем? Не?! Ами ето на, споменавам го.

Mixed News

MICRO NEWS

Windows Vista – вече при потребителите

Microsoft позволяват тестов даунлоуд на бета версия на най-новата си операционна система Windows Vista. Така по-нетърпеливите ще могат да се докоснат до дългоочакваната технология и да помогнат в тестването, като изпратят забележките си. Все пак, регистрациите ще бъдат ограничени и Microsoft може всеки момент да спрат със записването. Тези, които са успели да се регистрират, ще имат правото да инсталират Windows Vista Beta2 още сега, а по-късно през 2006 и Windows Vista Release Candidate 1. През януари 2007 ще бъде налична и крайната версия на най-дълго чаканата ОС в историята на Windows.

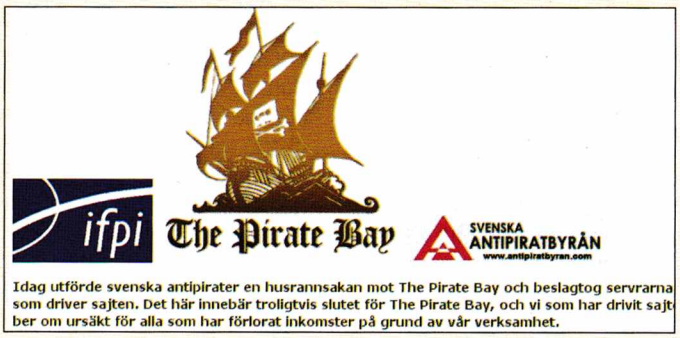
12 нови пача за Windows

Microsoft пускат 12 нови пача в месечния си ъпдейт по сигурността. Част от тях са класифицирани като "critical" – критични. Т.е. те ще поправят проблеми, които може да доведат до повреда в системата или до успешни хакерски атаки. 9 от новите пачове са предназначени за поправка на операционната система Microsoft Windows, 2 са за Microsoft Office и един е за Microsoft Exchange – софтуерът за обслужване на електронната поща и други видове комуникация и електронно координиране на дейностите на потребителите през мрежата. Ако сте започнали да си мислите, че тези ъпдейти излизат твърде често, помислете си какво би било без тях.

ХАКЕРИ ОТ ВСИЧКИ СТРАНИ

Пиратски неволи

The Pirate Bay, един от най-популярните сайтове за обмяна на торенти, бе атакуван от шведската полиция. Иззети са близо 200 компютъра и са арестувани трима души. Това доведе до масови протести в Стокхолм, където стотици хора се стекоха по улиците да протестират срещу полицейските действия. Часове след акцията сайтът отново работи, този път със сървъри, разположени в Холандия. За сметка на това спонтанни хакерски атаки отнесоха страницата на шведската полиция, а малко по-късно и тази на шведското правителство. Двата случая се разследват допълнително, а междувременно от The Pirate Bay се оплакаха, че новите им сървъри трудно издържали на огромния наплив от посетители, прииждащи на сайта след полицейската акция.



Нелегален сайт за легални MP3

Това, че давате пари за дадена музика, не е гаранция, че тя е легална. Например allofmp3.com е професионално изглеждащ сайт, който продава законна музика на доста добри цени (под 1 долар). Негов собственик обаче се оказва руска компания, която не плаща лицензионните права за продаваната музика. Ниските цени привличат много потребители от Западна Европа и Щатите, които дори не осъзнават, че плащат за пиратска продукция и че могат да бъдат преследвани от закона. Единственото, което може (и трябва, според звукозаписните компании) да породи съмненията на потребителя, е твърде ниската цена на MP3-ките.

Хакнаха вируса Archiveus

Неприятният вирус, който заключва документите, които намери, в защитен с парола файл и след това иска откуп от законния им собственик, вече не е опасен. В резултат на лошия програмен стил, с който той е написан, антивирусните специалисти бързо откриха паролата, която е била поместена в самия код на вируса. Пострадалите са сравнително малко и разпространението му не е кой знае колко широко. Но ако все пак, злото ви застигне в неподходящ момент, опитайте тайната парола "mf2lro8sw03ufvnsq034jfowr 18f3cszc20vmw", която е известна само на авторите на вируса, на нас и на още няколко милиона земляни.

ГУ ГЪЛ

Google таблици

Google показаха как ще изглежда новата им онлайн услуга за електронни таблици Google Spreadsheets. Тя ще бъде интегрирана с GMail и уеббазирания чат на Google. Файловете ще бъдат достъпни отвсякъде и ще могат да бъдат изтегляни в .xsl или .csv формат. Един документ ще може да бъде променян едновременно от повече хора, при което всички ще виждат разликите в реално време.

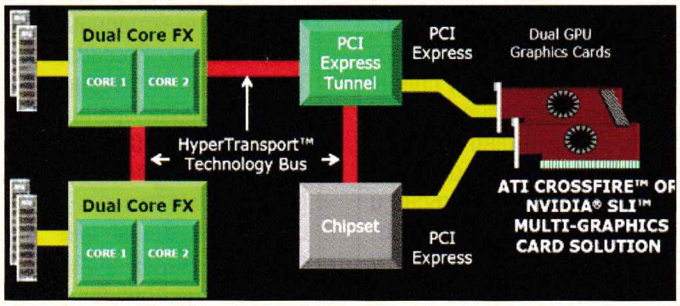
Гу Гъл вместо Google

Google.com вече е недостъпен за обикновения китаец. Вместо него той ще трябва да използва google.cn, изключително силно модифицирана и цензурирана версия на световната търсачка, пригодена към изискванията на властите в Китай. Така, освен достъпа до определени сайтове, на китайците ще бъде отказвана и друга информация. В същото време Европейският съюз отправи остри критики към Китай относно липсата на адекватни мерки срещу софтуерното пиратство в страната. Китайските интернет потребители в момента са повече от 100 милиона и изключително бързо нарастват.

HARDER WARE

4x4 при процесорите

Съвсем буквално AMD произвеждат 4x4 процесор за своите клиенти геймъри. Става въпрос нова технология с два двуядрени процесора и два графични. Свръхмощната система ще поддържа и очакваните през 2007 година четириядрени процесори на AMD. В графично отношение платформата ще работи или с ATI Crossfire или с nVidia SLI технология.



3D монитори

Philips, Toshiba, Sanyo и други технологични компании са се заели с разработката на монитори, които да симулират триизмерно усещане у зрителя. И то без използването на допълнителни очила. Засега от Philips продават големи 3D устройства, подходящи за рекламна дейност на търговски обекти с голяма площ и висока посещаемост, като хипермаркети, шопинг центрове и подобни на тях. От лабораторията, специализирана в разработката на триизмерните екрани, се надяват, че с течение на времето, технологията ще стане достъпна и за обикновения потребител.

АЗ СЪМ ГЕЙМЪР

Сексът в игрите

В Сан Франциско бе проведена конференция на тема "сексът във видео игрите". Най-важното в това събитие е, че такава конференция въобще се случва. Основната теза, поддържана от участници и лектори, е, че секс в игрите има откакто съществуват самите игри. И е хубаво, че сексуално позитивни хора са се събрали на едно място, за да обсъдят възможността някаква сексуална култура да бъде установена в една нова интерактивна медия, която не е по-слаба от печатните издания, киното и телевизията, където ролята на съдържанието за възрастни е доста по-добре регламентирано.

ЗА НАЙ-МАЛКИТЕ

Детегледачка от Verizon

Американските родители, които са абонати на втория по големина мобилен оператор в Съединените щати, ще могат да се възползват от нова електронна услуга. Мобилната мрежа ще следи за тях къде се намират по всяко време децата им и ще им изпраща съобщение, ако се отклонят от предварително зададени граници. Така възрастните ще са спокойни за малчуганите, когато те не са пред очите им и не могат да ги контролират, например в училище или по време на игра. Услугата ще струва достъпните за всеки 10 долара на месец – в случай, че родителят иска само да проверява местонахождението на детето си, и още 10 долара, ако желае да определи безопасен периметър, преминаването на чиито граници ще му бъде незабавно рапортувано.

"Лаптоп за всяко дете" – през април 2007

Евтиният преносим компютър, който професор Негропонте се закани да разработи за живеещите в оскъдица деца на Африка, вече има работещ прототип. Начално предвидената цена от 100 долара, уви, няма да може да бъде постигната. Според новите сметки се очаква устройството да струва около 130-140 долара. Дизайнът е решен в оранжево (цвета на портокалите) и машината прилича поскоро на играчка. Но вътре има работеща Linux базирана компютърна система, при това, пригодена да издържа на неблагоприятни атмосферни условия. Екипът на професор Негропонте все още има довършителна работа по дисплея, който трябва да бъде четим при силната слънчева светлина, която е изобилна за географските ширини на Африка.

Клиника за пристрастени геймъри

В Амстердам отваря врати клиника, в която ще могат да се лекуват хора, за които видео игрите са станали нещо повече от хоби. За много от тях компютърът е заменил всякакви социални дейности и е станал единствената форма за връзка със света. Някои потърпевши вземат наркотици или медицински препарати, само с цел да издържат по-дълго пред екрана. Възрастовия им диапазон е широк – от 8 до 30 години. В клиниката на пациентите се предоставя 4 до 8 седмична програма, която цели посредством разговори със специалисти и групови терапии да прехвърли вниманието на геймърите към по-широк кръг от дейности извън виртуалния свят, да им създаде нови ценности и да им помогне да си намерят реални приятели.

История на геймърството

Университетът Carnegie Mellon в Питсбург е създал специален уебсайт (www.gameinnovation.org), на който да се записва хронологията на компютърните игри, които са били издавани през последните 35 години. Проектът се казва Game Innovation Database (GIDb) и е създаден върху Wiki платформа, подобно на популярната онлайн енциклопедия Wikipedia. Това означава, че посетителите на сайта сами могат да въвеждат данни за игри, които още не са описани. Така самите геймъри ще изградят най-голямата и подробна свободна база данни за компютърни игри.

ИНТЕРНАЦИОНАЛНО

Изхарчи бюджета на Франция

Френското правителство пусна онлайн игра, в която всеки желаещ (французин или не) може сам да преразпредели бюджета на Франция, според собствените си разбирания. Играта се намира на адрес www.cyber-budget.fr и се опитва да покаже максимална реалистичност. В нея играчът не само взима своите решения за отделните пера на националните пари за харчене, но и преговаря с министри, съобразява се с непредвидени събития. Целта не е всички заедно да определят най-оптималния бюджет по възможно най-демократичен начин, а по-скоро да се ограмоти данъкоплатецът, за това, което се случва с парите му, за връзката между данъците и дефицита, за различните видове държавни разходи.

Африка: 1800 долара за 1GB информация

Такава е цената на интернет в Кения. Оказва се, че най-бедните африканци в Африка плащат почти 100 пъти по-скъпо за своя интернет, от далеч по-богатите си роднини в Америка и в останалия свят. Причината е в слабата свързаност и лошата информационна инфраструктура на континента, което прави ресурса оскъден и съответно скъп. Един-единствен оптичен кабел свързва няколко африкански държави с останалата част от света. От приблизително 960 милиона души, които живеят в Африка, едва 1,5% имат връзка към интернет.

Американците биха оставили кафето

В изследване, проведено от Harris Interactive, е установено, че повече американци са по-склонни да се откажат от кафето на работното място, отколкото от достъпа до интернет. Макар че много компании поддържат филтри и забраняват влизането в сайтове с порнографско и пиратско съдържание, те допускат в някакви граници ползването на интернет за лични цели от служителите си. Това е една от малките служебни привилегии като безплатно кафе и безалкохолни напитки, почивка за цигара и т.н. Служебният интернет се ползва основно за лична поща, музика, фотографии и видеоклипове, сърфиране. Оказва се, че в днешно време той е далеч по-пристрастяващ дори и от кофеина.

APPLE NEWS

Apple с все повече Intel Inside

След последния модел MacBook вече всички актуални преносими компютри на Apple са върху Intel платформа. С това се влиза в нова, по-напреднала фаза от процеса на пренасяне към PC-платформата, която Apple следват с цел намаляване на производствените цени и достигане на по-широк диапазон от потребители. Все още върху специализирания хардуер, произвеждан за Apple от IBM, остават машините в най-високия клас десктопи PowerMac.

BARMY ARMY

Заслепител вместо куршум

След многобройни случаи с цивилни жертви, които не са спрели при знак от проверяващи патрули в Ирак, американската армия е засилила разработките на лазерно оръжие, което временно ще изважда от строя зрението на шофьора нарушител. Така той ще бъде принуждаван да спре, без да се налага да бъде убит. Ефектът може да се оприличи със заслепяването след поглеждане към силен източник на светлина. С негова помощ ще се намалят убийствата както на нарушители на постовите ограничения, така и на невинни минувачи.

Ветерани оживяват във военна игра

В новата версия на America's Army, компютърните герои ще носят лицата на истински военнослужещи, участвали в мисии в Афганистан. America's Army е една от най-популярните военни онлайн игри, използвана и като наборно средство от щатската армия. Освен като кибергерои, афганистанските ветерани ще съществуват и като умалени пластмасови модели, продавани в лъскави опаковки, подобно на Дарт Вейдър и Дарт Мол от Междузвездни войни. И дискретен надпис Made in USA на поставката.

Виртуални граничари

Губернаторът на Тексас Рик Пери е на път да осъществи проект за 5 милиона долара, при който по границата на Щатите и Мексико ще бъдат разположени уебкамери. Така всеки патриот-американец, въоръжен с компютър и интернет, ще може да направи доброволен обход на граничната бразда и да сигнализира при забелязани нарушения на безплатен телефон. Противници на идеята смятат, че това ще погълне без резултат много пари, които биха могли да се вложат в пограничните мексикански села и така по-успешно да редуцират проблема с емиграцията.

DDR поколение

Athlon64 с DDR-II

Всички процесори на AMD (Opteron, Turion, Athlon64, Sempron) вече се предлагат в 90nm ревизия E с поддръжка на SSE3 и допълнителни делители за неофициалните DDR режими DDR500/466/360/300/280/240 (необходима е BIOS поддръжка за тях). Всички имат и технология за намаляване на консумацията (наречена Cool'n'Quiet при настолните и PowerNow! при Opteron и мобилните) освен някои по-стари варианти на настолните Sempron. Всички поддържат x86-64 освен мобилните Sempron и настолния Sempron 2500+ (1.4GHz, 256KB L2).

Настолните и мобилните Sempron с TDP 62W достигнаха 3300+/3400+ (128KB/256KB L2, 2GHz), а мобилните с TDP 25W – 3300+ (128KB, 2GHz). Мобилните A64 (TDP 62W) достигнаха 4000+ (2.6GHz, 1MB L2, S754 едноканален). Turion64 (мобилни, S754 едноканален) достигнаха ML-42/44 (512 KB/1 MB L2, 2.4GHz, TDP 35W) и MT-40 (1MB L2, 2.2GHz).

Появиха се Socket939 (двуканални) Sempron процесори, но те са предвидени за големи OEM клиенти (като HP и Compaq), които искат да имат единна платформа за Sempron и A64 с DDR (обикновените потребители получават единна платформа със Socket AM2).

Двуядрените Opteron достигнаха 885 (2.6GHz, по 1MB L2 кеш/ядро, до 8 цокъла/дъно без допълнителни чипове – северният мост е вграден в процесорите; общо до 16 ядра), Opetron HE (55W "High Efficiency") достигнаха 875 (двуядрени, 2.2GHz, по 1MB L2 кеш/ядро) и 250 (едно ядро, 2.4GHz, 1MB L2). Едноядрените Opteron достигнаха 856 (3GHz, 1MB L2, 92.6W) – това са AMD процесорите с най-висока тактова честота.

AMD обявиха и инициативата си Stable Image Platform, която е аналогична на Intel Corporate Stable Platform (комплект от чипсет, процесор и драйвери). Тъй като AMD нямат собствен чипсет (с изключение на сървърните AMD-8xxx) за SIP ще се използват чипсети на техните партньори (което донякъде обезсмисля идеята, тъй като биха се получили няколко различни варианта на SIP в зависимост от чипсета) като засега най-активно участва nVidia.

DDR-II

Преди около година Intel и останалите производители на чипсети въведоха DDR-II поддръжка. През изминалото време AMD обясняваха, че благодарение на тяхната архитектура с вграден контролер на паметта Athlon64 процесорите работят достатъчно бързо и с обикновената (и по-евтина по онова време) DDR400 памет.

Освен това архитектурите на Pentium4/D и Athlon64 се различават (организация на кеш паметите и на модулите за извличане на инструкции) и съответно P4 има по-голяма нужда (възползва се по-добре) от увеличен пропускателен капацитет (какъвто предоставя DDR-II). От друга страна, за A64 е по-важно паметта да бъде с малки времена на изчакване (latency).

AMD заявиха, че ще започнат да предлагат процесори с DDR-II контролер, едва когато новата памет достигне по latency-показателя DDR400. Това става чак при типа DDR-II/800 (при който високата тактова честота компенсира допълнителните тактове закъснение и то като абсолютна стойност в секунди се изравнява с това при DDR400), чиято спецификация едва наскоро беше официално одобрена от JEDEC.

Socket AM2

Новите процесори на AMD са с нов цокъл (първоначално наречен „Socket M2", но преименуван заради конфликт с търговска марка). Изводите му 940, но електрически сигналите се различават от тези на първите Socket940 (както и от Socket939). Затова и няколко извода са преместени така, че нов процесор да не влиза в старо дъно и обратно. Дизайнът на радиаторите също е леко променен, така че повечето Socket939 охладители за съжаление няма да може да се използват направо без изменения.

Тъй като за връзка с външния свят A64 процесорите използват HyperTransport, всички досегашни чипсети за A64 са съвместими и с AM2. Естествено, очакват се и няколко нови модификации от nVidia и ATI (по-късно и от VIA и SiS). AS Rock и ECS вече представиха AM2 платки за „надстройка" на своите S939/LGA775 дъна, които имат предвиден слот за такива.

С преминаването към AM2 индустрията постига няколко окрупнявания. Вече всички настолни AMD процесори ще използват един и същ цокъл – от Athlon64FX до Sempron (които получават и двуканален контролер на паметта, за разлика от едноканалния при Socket754 моделите). Единственият цокъл за всички пазарни сегменти увеличава избора на потребителите, когато дойде време

Скорост на DRAM интерфейса спрямо множителя за честотата на процесора

множител	процесорна честота	DRAM честота			
		DDR-II/400	DDR-II/533	DDR-II/667	DDR-II/800
		200MHz	266MHz	333MHz	400MHz
4	800MHz	160.00	160.00	160.00	160.00
5	1000MHz	200.00	200.00	200.00	200.00
6	1200MHz	200.00	240.00	240.00	240.00
7	1400MHz	200.00	233.33	280.00	280.00
8	1600MHz	200.00	266.67	320.00	320.00
9	1800MHz	200.00	257.14	300.00	360.00
10	2000MHz	200.00	250.00	333.33	400.00
11	2200MHz	200.00	244.44	314.29	366.67
12	2400MHz	200.00	266.67	300.00	400.00
13	2600MHz	200.00	260.00	325.00	371.43
14	2800MHz	200.00	254.55	311.11	400.00
15	3000MHz	200.00	250.00	333.33	375.00
16	3200MHz	200.00	266.67	320.00	400.00

за смяна на процесора. Освен това платформите и на двата основни производители на процесори (Intel и AMD) ще използват DDR-II памет, което ще доведе до постепенното отказване от DDR и намаляване на цените на DDR-II.

Процесорите за Socket AM2 (както и мобилният му вариант с 638 извода Socket S1) са с ревизия F на K8 ядрото. Освен DDR-II поддръжка те предоставят и технологията на AMD за виртуализация (възможност за работа с няколко операционни системи едновременно) – IOMMU (I/O Memory Mapping Unit).

Тя не е съвместима с VMX/VT на Intel, но има сходна функционалност. Вграденият контролер на паметта отново се оказва полезен, тъй като предоставя по-големи възможности за контрол и сегрегация на отделните виртуални машини и съответно операционни системи. Добавена е и технологията Presidio за Trusted Computing (с цел ограничаване на пиратското разпространение на софтуер и DRM-защита на музика и видео) във връзка с Palladium инициативата на Microsoft. Intel също въведоха такава технология (LaGrande), но и двете технологии не се афишират активно заради безпокойството на потребителите относно вероятността за нарушаване на личните им права. Поддръжката на MMX, 3DNow!, SSE, SSE2 и SSE3 инструкции е обединена под маркетинговото название „Digital Media Xpress" по подобие на Intel „Digital Media Boost". Тези така наречени „технологии за цифрови медии" са просто нови имена на функции поддържани и от досегашните продукти на двете компании.

Новите процесори се произвеждат по 90nm технология (Silicon-on-Insulator, Dual Stress Liner) са изградени от 81 (едноядрен, 512K L2 кеш), 154 (двуядрен, 2x512K L2 кеш) и 237 (двуядрен, 2x1MB L2) милиона транзистора, заемащи съответно 103, 167 и 218 кв.мм площ (при ревизия E/DDR стойностите са съответно: 77 м.тр./84 кв.мм – 512K, 150 м.тр./147 кв.мм – 2x512K и 233 м.тр./199 кв.мм – 2x1MB).

Контролерът на паметта е двуканален и поддържа PC2-3200 (DDR-II/400, 100MHz чипове, 200MHz интерфейс с удвояване, общо за двата канала 6.4GB/s), PC2-4200 (DDR-II/533, 133MHz чипове, 266MHz интерфейс, 8.6GB/s), PC2-5300 (DDR-II/667, 166MHz чипове, 333MHz интерфейс, 10.6GB/s), PC2-6400 (DDR-II/800, 200MHz чипове, 400 MHz интерфейс, 12.8 GB/s). Засега чипсетите за Pentium D/XE официално поддържат максимум DDR-II/677.

При Athlon64 реалната тактова честота на интерфейса към паметта се получава като се раздели честотата на самия процесора с делител, който зависи от избрания клас памет (400, 533, 667 или 800). Тъй като поддържаните делители са единствено цели числа по-големи или равни на 5, не при всички комбинации се получава максималната честота, поддържана от модулите памет (напр. 2.2GHz A64X2 4400+ ще тактува DDR-II/800 паметта на 367MHz вместо 400MHz) – виж таблицата.

Разликата в производителността между Socket AM2 (DDR II/800) и Socket939 (DDR 400) въпреки удвоения пропускателен капацитет е минимална (заради latency-характеристиките и архитектурата на A64). Затова и моделните номера на A64 процесори с еднакви тактова честота и кеш памет при двата цокъла са еднакви.

При Sempron AM2 процесорите моделните номера са увеличени спрямо Sempron Socket754, тъй като AM2 са двуканални, а S754 – едноканални и това оказва положително влияние на производителността.

Увеличеният до 10.6GB/s – 12.8GB/s пропускателен капацитет на паметта при AM2 се отразява доста благоприятно, когато се използва чипсет с вграден графичен ускорител (производителността на GPU-то силно зависи от скоростта на връзката му с паметта).

Възможности и поддържани набори инструкции

Процесор	x86-32 (80386+)	x87-32 (80387+)	MMX	CyrixMMX, 3DNow!+	SSE	SSE2	SSE3	x86-64[1] (80886+)	NX-bit [2]	C'n'Q [3]	VMX[4]	физически ядра/ общо нишки
Pentium4 XE-130nm	да	да	да	не	да	да	не	не	не	не	не	1 / 2
Pentium M (-J)	да	да	да	не	да	да	не	не	да	да	не	1 / 1
Core Duo (Solo)	да	да	да	не	да	да	да	не	да	да	да	2 / 2 (1/1)
Pentium4 5x0	да	да	да	не	да	да	да	не	не	не	не	1 / 2
Pentium4 5x0-J	да	да	да	не	да	да	да	не	да	не	не	1 / 2
Celeron 3x1/3x6	да	да	да	не	да	да	да	да	да	не	не	1 /1
Pentium4 5x1	да	да	да	не	да	да	да	да	да	не	не	1 / 2
Pentium4 6x0/6x1	да	да	да	не	да	да	да	да	да	да(не)	не	1 / 2
Pentium4 6x2	да	да	да	не	да	да	да	да	да	да	да	1 / 2
Pentium4 XE -90nm	да	да	да	не	да	да	да	да	да	не	не	1 / 2
Pentium D 8xx	да	да	да	не	да	да	да	да	да	да	не	2 / 2
Pentium XE 8xx	да	да	да	не	да	да	да	да	да	не	не	2 / 4
Pentium D 9xx	да	да	да	не	да	да	да	да	да	(не)	да	2 / 2
Pentium XE 9xx	да	да	да	не	да	да	да	да	да	не	да	2 / 4
Sempron	да	да	да	да	да	да	да	да	да	(да)	не	1 / 1
Athlon64/FX 57	да	да	да	да	да	да	да	да	да	да	(да)	1 / 1
Athlon64X2/ FX6x	да	да	да	да	да	да	да	да	да	да	(да)	2 / 2

1. x86 64-bit ISA (Instruction Set Architecture), една и съща функция (документираните й възможности), но с различни наименования – AMD: AMD64 или Intel: EM64T (Enchanced Memory 64 Technology); поддържа се от WinXP Pro x64 и Windows Server 2003 x64.

2. Една и съща функция, но с различни наименования – AMD: Non-eXecute (NX) bit или Intel: eXecude Disable (XD) bit; поддържа се от WinXP SP2 (някои приложения трябва да се обновят, за да работят при включен NX-bit).

3. В зависимост от процесора е реализирана различна технология – AMD: Cool'n'Quiet или Intel: Enchanced SpeedStep Technology/Demand Based Switching; изисква инсталиране на драйвер и работи, ако се поддържа от конкретните BIOS, дънна платка и операционна система. P4 6x1 и P-D 9xx се очакват да получат EIST поддръжка на по-късен етап.

4. Virtual Machine Extensions – Intel: Virtualization Technology (VT), AMD: I/O Virtualization Technology (IOMMU); необходима е поддръжка в BIOS и специален управляващ софтуер.

Моделите

Едноядрените A64 AM2 процесори се предлагат в четири модела: 3000+, 3200+, 3500+ и 3800+, които по характеристики отговарят точно на съответните S939 модели (512K L2 кеш, 1.8 – 2.4 GHz). Едноядрените 3400+, 3700+ и 4000+ (с по 1MB кеш) нямат AM2 аналози. AM2 моделите 3000+ и 3200+ официално ще се предлагат само на пазари с малки покупателни възможности (но по един или друг начин най-вероятно ще се доставят навсякъде).

Едноядрените AM2 процесори поддържат памет максимум до DDR-II/667, а двуядрените – до DDR-II/800.

Всички двуядрени A64X2 S939 процесори получават свои AM2 аналози (от 3800+ до 4800+) като освен това се добавят и два нови модела: 4000+ (2GHz, 2x1MB кеш) и 5000+ (2.6GHz, 2x512K кеш) само за AM2. За SocketAM2 се предлага един единствен Athlon64FX модел – FX62 (двуядрен, 2.8GHz, 2x1MB кеш). Така двуядрените FX достигнаха досегашния S939 първенец по тактова честота (едноядреният FX57). Като производителност FX62 си споделя първото място с най-бързите Pentium XE 965 – изпреварва ги в повечето случаи (вкл. игри), но не винаги.

SocketAM2 Athlon64 процесорите (независимо едноядрен, X2 или FX) поддържат до 8GB/s HyperTransport връзка (1000MHz/2000DDR, 16-битова двупосочна), а SocketAM2 Sempron – до 6.4GB/s (съответно 800MHz/1600DDR).

AM2 Sempron поддържат максимум DDR-II/667 (като едноядрените AM2 A64) и са с дезактивирана IOMMU технология (поради информационното затъмнение относно Presidio не е ясно дали и тя е изключена при Sempron или не).

За AM2 Sempron се използват едноядрени 512K Rev.F процесори като част от L2 кеш паметта им се дезактивира. Предлагат се следните модели: 3000+ (1.6GHz, 256K L2), 3200+ (1.8GHz, 128K L2), 3400+ (1.8GHz, 256K L2), 3500+ (2GHz, 128K L2) и 3600+ (2GHz, 256K L2).

Консумацията в най-тежък случай (TDP) за всички едноядрени AM2 процесори (Sempron/A64) е 62W, на двуядрените A64X2 е 89W (S939 моделите над 2.4GHz бяха 110W), а на двуядрения FX62 – 125W (FX57 – 104W, FX60 – 110W). Интерес за хората, които искат по-тих компютър, представляват новите „Energy Efficient" (EE) и „Energy Efficient Small Form Factor" (EESFF) модели с TDP съответно 65W и 35W (с цена с 30-50 по-висока от обикновените). Другата възможна употреба на EE/SFF моделите е за overclock (тъй като те имат по-голям резерв от обикновените 89W/62W процесори).

Предлагат се EE A64X2 от 3800+ до 4800+ (но не и EE 5000+ засега), EESFF A64X2 3800+, EESFF A64 3500+ и EESFF Sempron от 3000+ до 3500+ (но не и EESFF 3600+ засега). Въпреки че като цяло ревизия F чиповете са с по-малка консумация AM2 дънните платки се специфицират за 95A ток (срещу 80A за най-новите S939) заради FX62 и евентуално четириядрените 65nm чипове през 2007.

Стоян Спахиев

Основни параметри на някои модели процесори и техните платформи

Процесор	Цокъл (гнездо)	Производств. технология	Ядра, брой	GHz	Системна шина		Използваем кеш	RAM памет, синхронно[2]		I/O, GB/s	цена, $[3]
					MHz	GB/s[1]		Тип	GB/s		
Athlon64 3000+	Socket939	90nm Sol	1	1.8GHz	1800	14.4	128K+512K	PC3200	6.4	8	115$
	SocketAM2							PC2-5300	9.6		
Sempron 3400+	Socket754	90nm Sol	1	2GHz	2000	16	128K+256K	PC3200	3.2	6.4	100$
Sempron 3600+	SocketAM2	90nm Sol	1	2GHz	2000	16	128K+256K	PC2-5300	10.6	6.4	125$
Athlon64 3200+	Socket939	90nm Sol	1	2GHz	2000	16	128K+512K	PC3200	6.4	8	140$
	SocketAM2							PC2-5300	10.6		
Athlon64 3500+	Socket939	90nm Sol	1	2.2GHz	2200	17.6	128K+512K	PC3200	6.4	8	190$
	SocketAM2							PC2-5300	10.1		
Athlon64 3700+	Socket939	90nm Sol	1	2.2GHz	2200	17.6	128K+1M	PC3200	6.4	8	240$
Athlon64 3800+	Socket939	90nm Sol	1	2.4GHz	2400	19.2	128K+512K	PC3200	6.4	8	290$
	SocketAM2							PC2-5300	9.6		
Athlon64 4000+	Socket939	90nm Sol	1	2.4GHz	2400	19.2	128K+1M	PC3200	6.4	8	350$
Athlon64FX-57	Socket939	90nm Sol	1	2.8GHz	2800	22.4	128K+1M	PC3200	6.4	8	няма го
Athlon64X23800+	Socket939	90nm Sol	2	2GHz	2000	16	2x (128K+512K)	PC3200	6.4	8	300$
	SocketAM2							PC2-6400	12.8		
Athlon64X2 4000+	SocketAM2	90nm Sol	2	2GHz	2000	16	2x (128K+1M)	PC2-6400	12.8	8	330$
Athlon64X2 4200+	Socket939	90nm Sol	2	2.2GHz	2200	17.6	2x (128K+512K)	PC3200	6.4	8	365$
	SocketAM2							PC2-6400	11.7		
Athlon64X2 4400+	Socket939	90nm Sol	2	2.2GHz	2200	17.6	2x (128K+1M)	PC3200	6.4	8	470$
	SocketAM2							PC2-6400	11.7		
Athlon64X2 4600+	Socket939	90nm Sol	2	2.4GHz	2400	19.2	2x (128K+512K)	PC3200	6.4	8	560$
	SocketAM2							PC2-6400	12.8		
Athlon64X2 4800+	Socket939	90nm Sol	2	2.4GHz	2400	19.2	2x (128K+1M)	PC3200	6.4	8	645$
	SocketAM2							PC2-6400	12.8		
Athlon64X2 5000+	SocketAM2	90nm Sol	2	2.6GHz	2600	20.8	2x (128K+512K)	PC2-6400	11.9	8	700$
Athlon64FX-60	Socket939	90nm Sol	2	2.6GHz	2600	20.8	2x (128K+1M)	PC3200	6.4	8	830$
Athlon64FX-62	Socket AM2	90nm Sol	2	2.8GHz	2800	22.4	2x (128K+1M)	PC2-6400	12.8	8	1040$
Core Duo T2600	Socket479	65nm	2	2.16GHz	667	5.3	2x 64K + 1x 2M	PC2-5300	10.6	2	640$
Pentium452 0/J/521	LGA775	90nm	1	2.8GHz	800	6.4	12Kиор+1M	PC2-3200	6.4	2	165$
Pentium D 820	LGA775	90nm	2	2.8GHz	800	6.4	2x (12Kиор+1M)	PC2-3200	6.4	2	210$
Pentium D920	LGA775	65nm	2	2.8GHz	800	6.4	2x (12Kиор+2M)	PC2-3200	6.4	2	210$
Pentium4530/J/531	LGA775	90nm	1	3GHz	800	6.4	12Kиор+1M	PC2-3200	6.4	2	180$
Pentium4 630/631	LGA775	90nm/65nm	1	3GHz	800	6.4	12Kиор+2M	PC2-3200	6.4	2	180$
Pentium D 830	LGA775	90nm	2	3GHz	800	6.4	2x (12Kиор+1M)	PC2-3200	6.4	2	320$
Pentium D930	LGA775	65nm	2	3GHz	800	6.4	2x (12Kиор+2M)	PC2-3200	6.4	2	210$
Pentium4 540/J/541	LGA775	90nm	1	3.2GHz	800	6.4	12Kиор+1M	PC2-3200	6.4	2	220$
Pentium4 640/641	LGA775	90nm/65nm	1	3.2GHz	800	6.4	12Kиор+2M	PC2-3200	6.4	2	220$
Pentium D 840	LGA775	90nm	2	3.2GHz	800	6.4	2x (12Kиор+1M)	PC2-3200	6.4	2	425$
Pentium XE 840	LGA775	90nm	2	3.2GHz	800	6.4	2x (12Kиор+1M)	PC2-3200	6.4	2	няма го
Pentium D940	LGA775	65nm	2	3.2GHz	800	6.4	2x (12Kиор+2M)	PC2-3200	6.4	2	245$
Celeron 355	LGA775	90nm	1	3.33GHz	533	4.2	12Kиор+256K	PC2-4200	8.5	1	80$
Pentium4550/J/551	LGA775	90nm	1	3.4GHz	800	6.4	12Kиор+1M	PC2-3200	6.4	2	280$
Pentium4650/651	LGA775	90nm/65nm	1	3.4GHz	800	6.4	12Kиор+2M	PC2-3200	6.4	2	275$
Pentium D 950	LGA775	65nm	2	3.4GHz	800	6.4	2x (12Kиор+2M)	PC2-3200	6.4	2	320$
Pentium4 XE	LGA775	130nm	1	3.46GHz	1066	8.5	12Kиор+2M	PC2-4200	8.5	2	няма го
Pentium XE 955	LGA775	65nm	2	3.46GHz	1066	8.5	2x (12Kиор+2M)	PC2-4200	8.5	2	1000$
Pentium4570J/571	LGA775	90nm	1	3.8GHz	800	6.4	12Kиор+1M	PC2-3200	6.4	2	640$
Pentium4670/672	LGA775	90nm	1	3.8GHz	800	6.4	12Kиор+2M	PC2-3200	6.4	2	605$

1. Системната шина и контролерът на паметта при Opteron/A64 са вградени в процесора. За връзка с останалите устройства (чипсет, портове и слотове) вместо системната шина (както при AXP, P4 и останалите процесори) се използват HyperTransport връзки – скоростта им е дадена в графа "Периферия" (I/O).

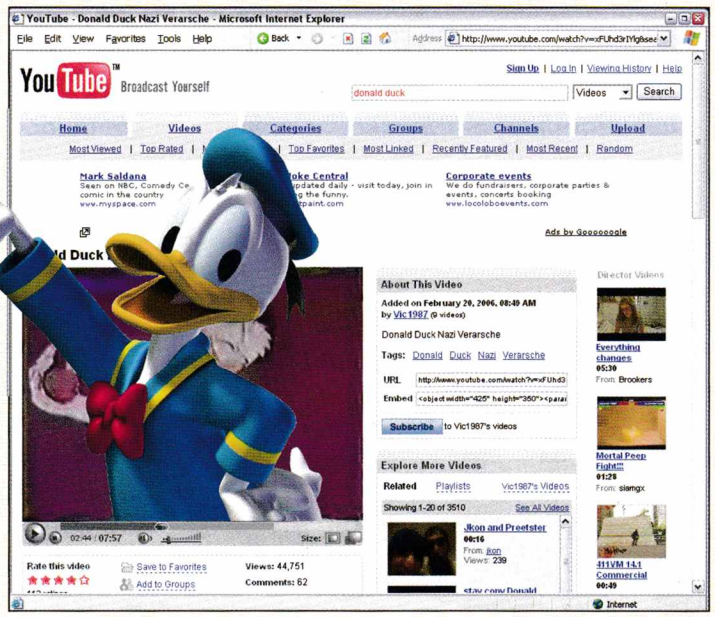
2. Синхронно, т.е. еднакви тактови честоти на RAM паметта и процесорната шина; пропускателният капацитет (графа „GB/s") може да е различен при един и същ тип памет в зависимост от това дали контролерът е едно- или двуканален. Когато контролерът е в чипсета (а не в процесора) са дадени данни за най-добрия чипсет за съответната платформа. Когато контролерът е в процесора са дадени данни за най-бързия тип памет, който се поддържа.

3. Повечето от цените важат при покупка на минимум 1000 броя.

Youtube – онлайн видеото е във възход

Ако не сте чували за Youtube (www.youtube.com) досега, това не е грях. Сайтът е създаден само преди година и половина все пак. Добре е обаче да го имате предвид занапред. Интернет революцията има свойството да се случва ето така, почти неусетно. Youtube е най-популярното място в световния интернет, където потребители от цял свят могат да споделят, качват и гледат кратки видеоклипове с произволен характер. Какво превърна този млад сайт в един от петдесетте най-посещавани места в световната мрежа? Най-вероятно усещането за неограничена свобода.

Youtube.com, Google Video, Metacafe, Viral – това са имената само на някои от добиващите популярност онлайн видеопортали. Истинските революции се раждат от хаоса. Видеопорталите се подчиняват почти изцяло на тази закономерност, като почти отсъства контрол върху разпространяваното съдържание. Техните потребители са преобладаващо от мъжки пол, на възраст между 18 и 26 години, като преследват в живота си една основна цел – искат да се забавляват. Те обичат да посещават тези сайтове, за да гледат рекламни клипове, които са пропуснали по телевизията или аматьорски видеоклипове от всякакъв характер. Особено популярни са и RIP-овете на телевизионно съдържание – последното предаване на Джей Лено, актуалния клип на Мадона или епизод от популярен сериал. Разпространението става по принципа на т.нар. стрийминг (от англ., stream - поток, течение). При стрийминга видеото се излъчва в реално време, като в крайна сметка вие не сваляте файл, а просто гледате картина и звук. Онлайн видеото е телевизията на интернет поколението. Средно 35 хиляди клипа се качват ежедневно в сайта Youtube.com, който за кратко време се превърна в най-големият портал от такъв тип. Дневното потребление на гигантските файлови масиви пък възлиза на 30 милиона клипа. Според Hitwise, специализирана в потребителското поведение онлайн компания, посетителите в сайта прекарват средно по 16 минути дневно в сайта. Според друго изследване, цитирано от вестник USA Today, потребителят гледа средно половин час видео на ден. Проучване на онлайн асоциацията на издателите пък показва, че 23% от анкетираните гледат поне веднъж седмично видеоклипове през интернет.



Макар че качеството на ъплоудваните клипове нерядко е по-скоро посредствено, те отговарят на два много важни за съвременния човек критерия. От една страна, те са кратки (обикновено не повече от няколко минути). От друга, предлаганото съдържание предлага възможност за изграждане на общности. Ако сте млад изпълнител и желаете да популяризирате усилията на музикалната си група, няма по-лесен начин да запишете първото си аматьорско видео и да прецените дали си заслужава да продължавате с пеенето/свирането. Видяното на улицата и увековеченото с видеокамерата на мобилния телефон също има своето място тук. Може би най-често срещаният жанр обаче е пародията на популярни изпълнители.

Телевизионните критици в САЩ предвиждат апокалиптичен сценарий в еволюцията на телевизионните програми. Гледането на телевизия съвсем скоро ще стане демоде. След като днешната ефирна програма е владяна основно от еднотипни формати и рекламни блокове, кратките клипове в Youtube прехвърлят топката към авторските емисии. Реално погледнато, сайтове като Youtube засега нямат сериозни претенции. Гигантският потенциал обаче, който те получават просто със споделяне на някаква форма на видео, предвещава революция. Все още Youtube не е икономически рентабилен проект. Компанията е създадена от трима бивши служители на Paypal, които са получили сумарно около десет милиона долара от финансов инвеститор, преценил идеята им като перспективна. Едва от скоро можете да видите реклама от Google Adsense, но не и банери.

Тепърва предстои разгръщането на търговския им потенциал. Като за начало големите издатели като Time Warner поискаха от съдържанието на сайта да бъдат филтрирани онези клипове, които нарушават авторските права на продукти на компанията. Преведен на български, сухият делови тон насочва вниманието към най-деликатната част от публикуваното в Youtube – пълнокръвни RIP-ове на музика или телевизионни сериали. Съвсем скоро ще можем да очакваме появата на оферти да свалите и да гледате любимия си сериал през любимия си портал – срещу заплащане обаче. Засега се наслаждавайте, докато все още има и за без пари...

Александър Бойчев

Computex 2006

Изложението, провеждано всеки юни в Тайпе – Тайван, нараства с всяка година. Това не е учудващо, като имаме предвид, че мнозинството производители на компоненти за компютри и други електронни устройства са от Тайван и региона.

Бяха представени множество продукти, които можем да очакваме да се появят на пазара в идните месеци – дънни платки за Socket AM2 и за бъдещите Core 2 процесори на Intel, включително такива с чипсети от x965 серията.

Изборът при мобилните устройства се увеличава със зашеметяващи темпове: 12", 15", 17" преносимите компютри са ежедневие, а Samsung представиха и лаптоп с 19" широкоекранен монитор (1680 на 1050). Той по-скоро е преместваем настолен компютър, отколкото мобилен такъв. По първоначални данни мониторът му може да се откача и да се използва и като обикновен 19" LCD дисплей. Екзотично предложение е и лаптопът на Sun - Fire V40z, който използва UltraSparc IIi или IIIi процесор и операционна система Solaris. Той едва ли ще добие широка популярност, тъй като Sun предлагат Solaris 10 и във вариант за x86 процесори (т.е. съвместима с обикновените PC-та). В другата крайност са т.н. UMPC (Ultra Mobile PC). Те използват компоненти с минимални размери и консумация на енергия (напр. ULV Core Solo процесор), безжични технологии за връзка (Bluetooth, Wireless LAN), екрани, чувствителни на достъп (touchscreen) с размери от 4" до 7" и могат да се разглеждат като умалени варианти на не много успешните TabletPC. ECS H70 е със 7" екран, Bluetooth 1.2, четец за Flash-карти, WLAN 802.11b/g и 1.3 мегапикселова камера. Sony Vaio UX50 се отклонява малко от стандартния UMPC дизайн защото, предлага и подаваща се клавиатура.

Portable Media Player (PMP) устройствата (включително и такива с Linux и други операционни системи различни от Windows Mobile) са позиционирани в диапазона на екраните с диагонал между 2" и 4" (каквито имат и някои мобилни телефони). Предлагат се модели с Flash-памет, 1" твърди дискове, телевизионни тунери (за аналогова и цифрова телевизия), телевизионен изход и дори такива с GPS-приемник (Global Positioning System – сателитна система за указване на местоположението на приемниците).

Flash

Flash-паметта доби изключителна популярност благодарение на множеството си положителни качества. Тя се предлага в различни форми – с USB интерфейс, вградена в различни устройства (фотоапарати, мобилни телефони и др.) или като Flash-карти с най-различни интерфейси. Съответно на пазара се излагат и множество вътрешни и външни модули (xx-in-1 CardReader) за четене/запис на Flash-карти (компютърът така или иначе има USB портове). Дори някои по-евтини автомобилни системи (както и с DivX поддръжката на DVD плейърите скъпите маркови модели изостават с въвеждането на „по-нестандартните" нововъведения), имат женски USB-A куплунг за включване на USB Flash с MP3-ки. BTC предлагат компютърни CD и DVD устройства със слотове за Flash-карти, а TEAC предлагат такива флопидискови устройства (1.44MB + CardReader).

Samsung и PQI представиха съответно 32GB и 64GB NAND Flash устройства, предвидени като заместител на магнитните твърди дискове. Предимството им е липсата на под-

вижни части и съответно нулевият шум, ниската консумация на енергия, механичната здравина и минималните възможности за повреда.

Това ги прави изключително подходящи за мобилни устройства (телефони, видеокамери и др.) и центрове за домашно забавление (включително WinXP MediaCenter базирани). Очаква се цената им да бъде твърде висока (над 500$) и скоростите на четене и запис също все още не достигат тези на магнитните твърди дискове.

По-сериозният им недостатък обаче е ограниченият брой цикли на запис/изтриване, които поддържат Flash паметите (т.е. Flash дисковете са крайно неподходящи за swap-файла на Windows, както и всякакви други данни, които често се променят). Този проблем донякъде се решава в хибридните дискове, които добавят Flash буфер към магнитен диск.

Другият вариант е Flash дискът да бъде дублиран (или поне буферираи) с DRAM – по този начин запис/изтриване ще се извършват много по-рядко (или само при изключване на захранването).

Прототипи на Mazda използват USB Flash вместо ключ за запалване. Поради наличието на предостатъчно памет „ключът" се използва и за качване на музика, навигационни карти и пр.

MSI MXM-PCIe "адаптор"

MSI представиха PCIe платка с два MXM слота (за мобилни модули с графичен ускорител и памет) и изводи за DVI, VGA и TV-Out. Адаптерът поддържа работа в SLI режим. Все още MXM модулите не са широкодостъпни за покупка от крайни потребители и затова MSI окомплектова адаптора си с два MXM GF6600Go. Засега само чиповете на nVidia се предлагат в MXM формат, а ATI използва малко по-различен слот, но той също е за PCIe x16 интерфейс и би могло да се замени с MXM.

Jack PC

Британската компания Jade Integration представи Jack PC – устройство, което се побира в стената вместо контакт. Предоставя четири USB 2.0 порта, изводи за слушалки и микрофон и изход за монитор (VGA или DVI в зависимост от модела). От вътрешната страна се свързва към Ethernet мрежа и се захранва чрез същия кабел (Power-over-Ethernet). Използва AMD Alchemy Au1550 MIPS процесор (AMD наскоро продадоха тази фамилия на Raza Microelectronics) до 500MHz и WinCE 4.2. Притежава до 64MB Flash и 128MB DDR DRAM. JackPC е предвидено да се използва като терминал или „тънък клиент".

External SATA

Една от тенденциите при дънните платки е наличието на „външни" SATA портове. Те обикновено са поставени на задния панел или на допълнителна планка. Gigabyte окомплектоват дънната си с планка, към която могат да се включат два (е)SATA кабела (за външни дискове). Освен това планката на Gigabyte има изведен и 4-изводен куплунг за захранване, а в комплекта са включени и съответните кабели, с които да се захранят дисковете. Твърд диск може да се включи отвън и чрез USB2.0-към-ATA адаптор или кутия. Някои модели предоставят два интерфейса (SATA и UltraATA) и съответно може да се използват с два диска едновременно.

Мишки

Sony представиха мишката Vaio VN-CX1, която се отваря и се превръща на телефонна слушалка (за VoIP приложения като Skype). За съжаление освен тази своя „странност" мишката няма никакви други положителни черти – нито е подходяща за всекидневна употреба като посочващо устройство, нито е по-удобна от останалите Skype USB слушалки.

След вертикалната мишка SafeType пускат и вертикална клавиатура. Според изследванията на компанията вертикалната клавиатура е ергономична и използването ѝ значително намалява риска от тендовагинит (Repetitive Strain Injury). Клавиатурата се състои от три секции – лява и дясна (вертикални) и централна (хоризонтална). Върху централната са разположени стрелките и цифровия блок, а върху страничните – буквите. Страничните секции имат огледала пред себе си, за да може пишещият да вижда клавишите без да надзърта настрани. Вертикалната клавиатурата струва 300$.

Най-новият тип мишка е „пръстовата" EEM-GTMS-300 BK. Тя представлява малък пластмасов цилиндър (с размери 62x23x33 mm) с оптичен сензор в дъното си, който се слага на пръст (като пръстен). Отстрани има два бутона и колелце за превъртане (scroll). Тежи 35 грама и струва около 50$. Идеалният аксесоар за работа с лаптоп „на коляно" (в самолет или другаде) – за повърхност на „мишката" наистина може да се използва коляното или дори мониторът (т.е. нещо като посочване с пръст).

Voice-over-IP

Skype отвориха интерфейсите (API) на продукта си, така че вече Skype-функциите могат да се „извикват" и от други програми. Освен това във версия 2.5 е добавена поддръжка за изпращане на SMS-и. Много производители предлагат Wi-Fi и DECT слушалки (при вторите „майката" се свързва с компютъра чрез USB). Очаква се през 2009-та 73% от мобилните телефони освен съответния GSM приемопредавател да имат и Wi-Fi с VoIP поддръжка.

Вероятно скоро и Intel ще предложат VoIP PCI платката 600SM. Тя предоставя RJ-11 куплунг, към който може да се включи стационарен телефон. Софтуерът към платката ще поддържа работа с множество VoIP доставчици, включително и Skype.

Quality-of-Service

Linksys представиха QoS „мрежов оптимизатор". Устройството се поставя между компютъра и Ethernet концентратора/маршрутизатора (въобще между компютъра и интернет кабела). Когато мрежовият трафик преминава през устройството, пакетите се приоритизират в съответствие с важността им – първи преминават данните, свързани с реалновремеви приложения като игри, видеоконференции и гласова телефония. Linksys представиха и един от първите ExpressCard (PCI Express за лаптопи, наследник на PCMCIA) продукти – Gigabit Ethernet платка. Тя едва ли ще намери много клиенти, тъй като повечето нови лаптопи (старите нямат ExpressCard слотове) имат вградени 10, 100, 1000Mbps мрежови контролери.

Dual PC case

Thermaltake представиха кутия за два компютъра. Лявата ѝ половина може да побере нормални ATX/BTX платки (за мощна работна станция), а дясната – Mini-ITX (за тих HTPC MediaCenter). Към кутията може да се прикрепи и 7" LCD монитор с разделителна способност 1280x768.

Джаджи

Sony Ericsson RADIDEN представлява мобилен телефон, който съдържа три тунера – телевизионен, за FM радио и за AM радио. Множество производители създават устройства, ориентирани към „домашния развлекателен център" (т.е. телевизор+уредба).

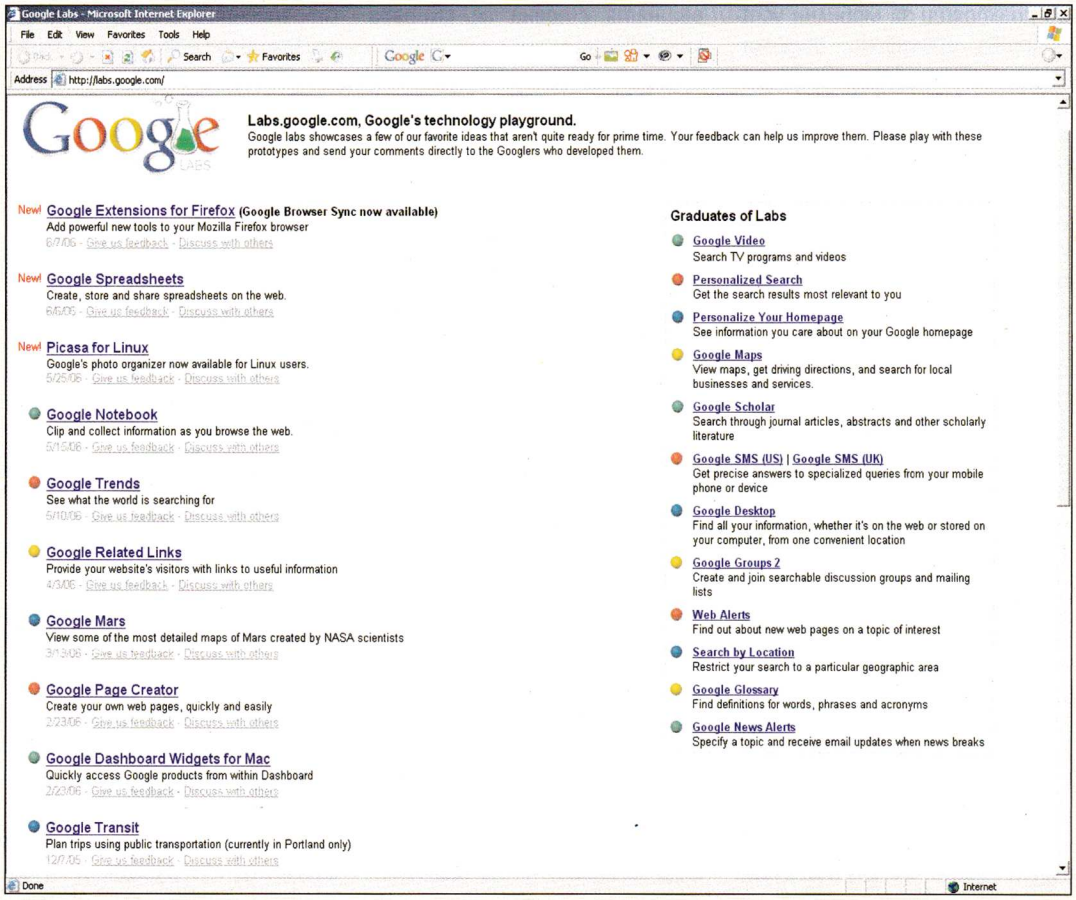
Развлекателните устройства дават мрежова свързаност (Eth ernet и/или Wireless) към домашния компютър и интернет. Чрез тази връзка в хола се докарват интернет радио, филмите и музиката, записани на компютъра, и в някои случаи възможност за разглеждане на интернет сайтове.

Предлагат се и подобни аксесоари за кола – телевизори, навигационни панели и FM радиопредаватели с малък обсег, които се захранват от запалката и излъчват съдържанието на пъхнатия в тях USB Flash. Популярност набират и „Цифровите рамки" – течнокристални дисплеи с различни размери (от снимка за бюро до 20" за рекламни клипове на витрината на магазин) и FlashCard четец, USB порт или мрежова връзка.

Стоян Спахиев

Лабораториите на Google

Google Labs е експерименталната зона на революционната търсачка, която отдавна вече не е само търсачка. Там се разработват проекти, които някой ден ще бъдат наречени "продукти", но все още не са напълно завършени (въпреки че при пръв сблъсък много приличат на такива). Някои от тях може дори да си останат само там – непорасналите деца на Google.



labs.google.com

На този адрес се намира входната страница на лабораторията, където са изброени участващите в нея проекти. Част от тях стоят гордо в каре Graduates of Labs, т.е. това са "изкласилите" начинания, които са излезли от лабораторията и вече се ползват от потребителите (макар и още в Beta тестов режим).

Сред тях са:

Google Video

Специализирана търсачка за телевизионни програми и видео клипове. Този проект е източник на забавление и достъп до безплатен видео материал за много потребители. В него могат да се видят рекламни клипове, промоционални филмчета и оригинални любителски проекти, които заради интересното си съдържание носят популярност на създателите си, макар и да са снимани с GSM камера.

Personalized Search

Личната търсачка е допълнение, което, след логване с Google акаунта, запазва фразите, по които сте търсили, както и датите, когато това се е случвало. Впоследствие можете да търсите в списъка от запомнените фрази. Сигурно ви се е случвало да намерите нещо в Google, но след няколко дни, когато искате да го потърсите отново, да не се сещате за точната комбинация от думи и дълго да налучквате и да се чудите това ли беше, или другото, или може би някое трето. Personalized Search решава този проблем съвсем успешно. Без да зависите от History-то на конкретния компютър, на който седите вие ще имате спомен за всичките си успешни налучквания.

Personalize Your Homepage

Това е персоналната портална версия на търсачката Google, в която можете да получавате информация за темите, които предварително сте настроили, че ви вълнуват. С нея Google заприличва на по-шарената начална страница на Yahoo, което е добре за хората, които предпочитат по-тежки и богати интерфейси от този на Google.

Google Maps

Един от сравнително популярните проекти на компанията, Google Maps дава подробни карти и спътникови снимки на цялата земна повърхност. В градовете резолюцията е по-висока и могат да се различават сгради, улици, превозни средства. Пособието представлява изключително интересна играчка за масовия потребител и ценен продукт за географа и може да бъде ползвано и офлайн с продукта Google Earth. Разбира се, в него могат да се търсят по име всякакви географски обекти.

Google Scholar

За разлика от стандартната търсачка, Google Scholar прави справки само в надеждни академични материали, които са с проверен произход и са били публикувани в интернет пространството от университети и научни агенции. Технологичният университет на Масачузетс (MIT) е един от най-сериозните доставчици на информация за този проект.

Google Desktop

Друг популярен софтуер, който ви позволява да организирате съдържанието на собствения си компютър и да имате бърз и сигурен достъп до всеки файл, независимо къде се намира върху диска. Дава възможност за добавянето на малки помощни модулчета (Google Gadgets), които показват прогнозата за времето, новините и други полезни неща. Съществува версия само за Windows, като от Microsoft се заканват, че с Windows Vista, този продукт ще стане излишен.

Google Groups

Предлагат ви да се запишете в различните потребителски групи и форуми на Google, като се поддържа и търсене в тях, разбира се. Любопитното е, че на базата на данните от предишни търсения и друга информация, която Google е събрал за потребителя, предлаганите теми са доста успешно подбрани. Можете съвсем лесно да създавате и ваши собствени групи, ако решите, че има необходимост от това.

Web Alerts

Ако има теми, за които

претърсвате мрежата периодично, например поради професионален интерес, то с Web Alerts ще можете да автоматизирате действията си. Google ще търси вместо вас на предварително зададен интервал и само ако открие нещо ново, ще ви известява на посочения мейл адрес.

Google Glossary

Речникът за специалните думи е функция, достъпна в търсачката като напишете думичката *define* преди търсения израз. Тогава, вместо да обхожда всички сайтове, които засягат темата, Google се опитва да намери дефиниция за самия израз в онлайн справочници и енциклопедии.

Докато описаните дотук услуги са преминали изпитанията на мениджърите в компанията и тяхното бъдеще, повече или по-малко далечно, е все пак ясно, следващите няколко са съвсем незрели и могат да изчезнат във всеки следващ момент.

Google Notebook

Позволява ви бързо и лесно да си водите бележки докато сърфирате из мрежата. В бележника можете да запазвате текст, изображения и линкове към интернет страници без да се налага да напускате браузъра си.

Google Trends

Справочник, който показва как е вървял във времето интересът на потребителите към дадени теми. Графиките сочат относителни нараствания, т.е. няма ги конкретните обеми на търсене, но могат да се правят сравнения с повече от една величина. Например, ако пуснете търсене "bmw, golf", ще видите, че голфът е доста по-популярен от беемвето. Което е класически случай за погрешно търсене, защото се вземат предвид и резултатите от всички търсения на онзи голф, който се играе със стик и топка, върху ниско окосена трева.

Google Mars

Почти като Google Maps, а и почива върху същата технология, но с малката разлика, че картите отразяват повърхността на Червената планета с нейните кратери, петна и канали. Показани са точките, в които са кацали космически апарати, има разнообразна информация, свързана с процеса на изследване на съседната ни планета. Чудесно място за разходка в някой мрачен дъждовен следобед.

Google Page Creator

Ако искате да си създадете малка и прилично изглеждаща интернет страничка, но нямате уменията или времето да се занимавате с уебдизайн, с Google Page Creator можете буквално за минути да създадете онлайн съдържание и да го направите достъпно в мрежата. Не очаквайте чудеса, този софтуер просто е изключително лесен за употреба и предполага бързи резултати.

Google Reader

Ако сте запознати с RSS технологията, Google Reader е един добър онлайн концентратор за RSS и XML новини. Или иначе казано, ако искате да си получавате новините от различните източници на едно място и то да ви е достъпно от който и да е компютър – ползвайте Google Reader.

Google Web Accelerator

След като се регистрирате за тази услуга, би трябвало да почувствате известно подобрение в скоростта на зареждане на интернет страниците. Не всички сайтове са еднакво достъпни.

Едни са много далеч, други са претоварени. Сървърите на Google, в сътрудничество с инсталирания на компютъра ви софтуер, анализират заявките и запазват върху себе си най-търсените резултати, така че да ускорят скоростта на достъп до тези страници. Също така те се опитват да предвидят поведението на потребителя и да заредят предварително следващата страница, която би могъл да избере, във времето на неактивност.

Google Suggest

Това е обикновената търсачка на Google, но с една допълнителна екстра. При набиране на текста за търсене, тя подсказва възможни фрази. Изборът им е базиран на предишни търсения на други потребители. Услугата би била особено полезна за хора, които нямат много опит с търсачките и още не знаят как най-добре да излагат желанията си на езика на Google.

Google Sets

Друга подсказваща услуга, в която има доста потенциал. Ако искате да намерите имената на всички герои от Междузвездни войни например, достатъчно е да въведете 2 – 3 от тези, за които се сещате, и ще получите списък с всички герои, които Google успее да открие. Помага и с правописа, когато не можете да отгатнете, че Дарт Мол на английски се изписва като Darth Maul, но все пак сте уцелили Yoda, Han Solo и Vader.

Този клас продукти са все още в ранна фаза от своето развитие и затова може да се натъкнете на грешки, или да не получите съвсем задоволителни резултати.

Пропуснали сме някои регионални услуги, като търсачка за обществен транспорт в Съединените щати, търсене на съвпадения само в конкретна географска област на Америка, Google Suggest на китайски и други. Най-новите попълнения в списъка на Google Labs са доста интригуващи и интересни.

Picasa за Linux

Picasa е софтуер за организиране и манипулация на файлове с изображения. Версията за Windows вече е продукционна, но тази за Linux все още живее в лабораторни условия. Picasa претърсва вашите дискове и прави пълен каталог на всички изображения, които намери. Сортира ги по време на достъп, така че към края на списъка е много вероятно да видите неща, които отдавна сте забравили. Само с няколко клика, човек може да докара доста по-добра визия на аматьорските си фотографии и да наподоби ефекти, за които професионалните фотографи отделят доста време и познания.

Google Spreadsheets

Електронни таблици в интернет. Поддържат се формули, таблиците могат да се запазват онлайн, или да се свалят в .xls или .csv формат. И което е най-интересно, можете да поканите други потребители, с които съвместно да работите по файловете. Промените, направени от един, се отразяват при всички.

Google Extensions for Firefox

Включват редица малки екстри за Firefox – втория по популярност интернет браузър.

Google Toolbar

Google Toolbar е отдавна известната в Microsoft Internet Explorer Google лента. Освен поле за директен достъп до търсачката, той предоставя още рейтинги, защита от фалшификация на страници, проверка на правописа при попълване на формуляри, и други.

Google Browser Sync

Ако ползвате повече от един компютър, а искате еднакви настройки на браузърите, този модул ще ви осигури желаната консистентност. Той прехвърля информацията в интернет и я зарежда оттам при стартиране на Firefox. Може още да запазва и адресите на отворените страници, така че да не трябва да ги отваряте наново, ако ви се е наложило да изключите или смените компютъра в даден момент.

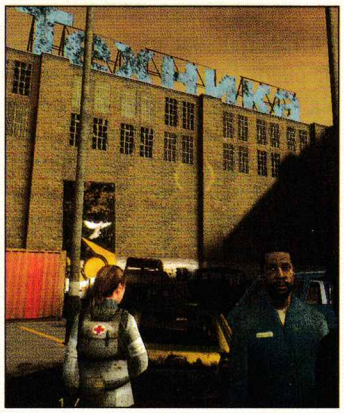
Blogger Web Comments

Претърсва блог-сайта Blogger и ви показва карета с коментари за интернет страницата, на която се намирате в момента. По принцип връзките на Google с Blogger са доста добре застъпени и в много от изброените по-горе услуги можете да прехвърляте данни директно в блога си на blogger.com

През цялото време, докато пишех за Google Labs, се сещах за червения бутон в лабораторията на Декстър и за сестра му Диди, която с невинен тон задава въпроса "Ауу, какво ли прави това копче?". Представях си я как посяга към него... как протяга пръстче..., а над бутона надпис – "Search".

Иван Дончев

PC Cheats



Half-Life 2: Episode One

За да въведете някой от кодовете, трябва да отворите конзолата, променяйки шортката към играта. Кликнете с десния бутона на Half-Life 2 иконката на десктопа, изберете Properties и в новия прозорец, който ще се отвори, добавете "-console" параметъра (без кавичките) в края на target полето, би трябвало да изглежда ето така: "C:\Program Files\Half-Life 2\hl2.exe" -console Кликнете на Apply, за да запазите промените, и стартирайте играта, използвайки шортката.

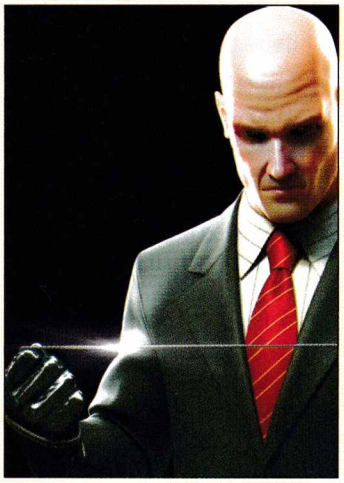
Отворете конзолата с клавиша "~" и въведете "sv_cheats 1".

Въведете някой от следните чийтове и натиснете Enter, за да го активирате:

god – безсмъртие
buddha – безсмъртие
infinite_aux_power – безкрайна енергия за костюма ви
impulse 101 – всички оръжия и амуниции за тях
npc_kill – избива всички врагове в зоната
notarget – враговете не ви атакуват
noclip – минаване през стени
ch_createjeep – прави scout car
ch_createairboat – създава лодка на въздушна възглавница
impulse 102 – черепи

Hitman: Blood Money

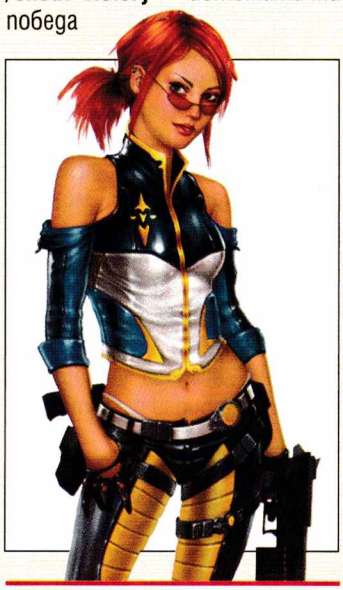
Открийте файла HitmanBloodMoney.ini в директорията на играта, отворете го с Notepad и добавете EnableCheats в края. Запазете модифицирания HitmanBloodMoney.ini файл и започнете игра, след това по време на мисия натиснете клавиша C (за него не трябва да има bindнато действие), за да отворите чийт менюто. Натиснете Esc, за да го затворите. Чийтовете се активират с Enter.



Rise Of Nations: Rise Of Legends

Натиснете [Enter] по време на игра, след това напишете желания код, и отново [Enter], за да го активирате:

/cheat mana [име на героя]+[цифра] – дава определено количество мана на героя
/cheat mana [име на героя] -[цифра] – маха определено количество мана от герой
/cheat resource [Номер на играча (player 1 например)] [ресурс (gold например)] +[цифра] – добавя определено количество ресурси
/cheat resource [Номер на играча] [ресурс] -[цифра] – маха определено количество ресурси
/cheat safe – добавя Juggernauts и Air Destroyers около столицата ви
/cheat explore [normal|explored|all] – променя explore настройките
/cheat finish – завършване на избраната сграда
/cheat mapgen – генерира нова карта
/cheat dominance [dominance] [Номер на играча] – дава желания dominance
/cheat add [цифра] [тип] – поставя единица/сграда на мястото на курсора
/cheat tech [Номер на играча] tech [on|off] – разкриване на всички технологии
/cheat reveal – разкрива цялата карта
/cheat [ally|peace|war] [Номер на играча] – налага мир, съюз или война
/cheat victory – автоматична победа



SiN Episo des: Emergence

Открийте и променете с Notepad файла [инсталационна директория]\SE1\cfg\config.cfg и в него change con_enable to "1", за да отключите конзолата. След това стартирайте играта нормално и натиснете тилда [~] (или който и да е друг клавиш, ако сте променили в .ini файла този за отваряне на конзолата – "toggleconsole" е командата), за да отворите конзолата. В нея изпишете sv_cheats 1, за да активирате чийт режима. Сега ще можете да използвате официалните кодове и команди, предоставени от разработчиците.

sv_cheats 1 – включване на чийтове
sv_cheats 0 – изключване на чийтове
ai_disable – изключва изкуствения интелект на противниците
autolife – включва autolife режима (автоматично след смърт ви съживява на пълно здраве)
buddha – отключва buddha режима (поемате щети, но не умирате)
god – неуязвимост
health [#] – променя здравето на играча на #
hurtme [#] – наранява играча с # жизнени точки
mat_wireframe 1 – отключва wireframe режима (виждате през стени)
noclip – отключва noclip режима (минаване през стени)
notarget – враговете спират да стрелят по вас
r_modelwireframedecal 1 – показва пораженията, причинени на враговете, във wireframe режим
setang – променя зрителния ъгъл на играча
setpos – променя позицията на играча на моментното ниво
sv_noclipduringpause 1 – позволява noclip чийта да работи, докато играта е паузирана
sv_infinite_aux_power 1 – дава неограничени енергийни запаси
showtriggers 0 – показва trigger brushes, когато са поставени на 0
undie – всеки път, когато умрете, здравето ви автоматично се качва на 100 и се съживявате

Desperados 2: Cooper's Revenge

Стартирайте играта нормално. По време на игра напишете: arno. Няма да се появи конфирмация дали сте го въвели правилно, но ако сте, ще можете да приложите някой от следните кодове:

Ctrl + F3 – замразява всички на нивото (Вкл./Изкл.)
Ctrl + F4 – God Mode (Вкл/Изкл)
Ctrl + F4 – повече амуниции
Shift + F4 – невидимост
Shift + F10 – X/Y позиции на курсора на мишката
Ctrl + F12 – приключвате успешно дадената мисия

PS Cheats

PSX легенда:

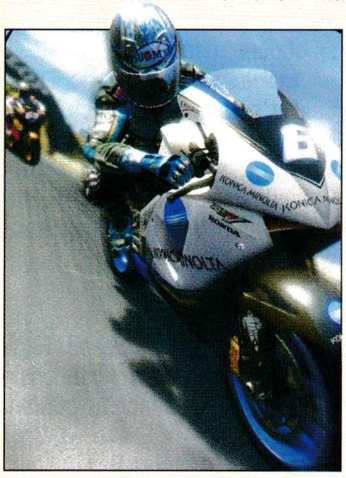
Ля – ляво
Дя – дясно
Д – долу
Г – горе
К – квадрат
Т – триъгълник

Cars [Xbox]

Въведете в чийт менюто:
Всички коли – YAYCARS
Бърз старт – IMSPEED
Отключва всички трасета и мини игри – MATTL66
Отключва всички трасета и мини игри – IF900HP
Inf Boost – VROOOOM
Отключва артовете – CONC3PT
Отключва клиповете – WATCHIT
Отключва Master's Speedy Circiut и Master's Countdown Cleanup – TRGTEXC

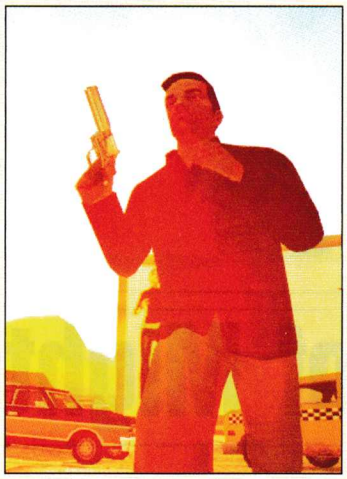
MotoGP 2006 [Xbox 360]

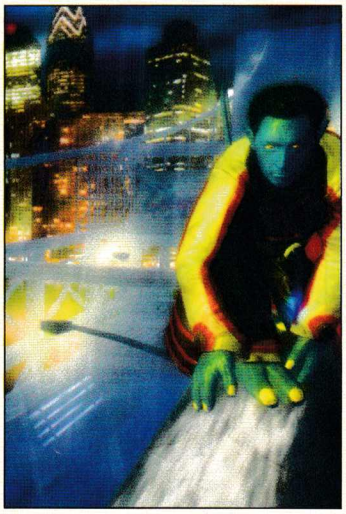
За да отключите някое от Постиженията в играта:
Challenge Expert – 30 pts: 50 завършени challenges.
Challenge Master – 60 pts: Завършете всички challenges.
Extreme Bike Collector – 50 pts: Купете всички extreme клас мотори.
GP Champion – 60 pts: Вземете в career режима grand prix сезона на ниво на трудност champion.
GP Professional – 30 pts: Вземете в career режима grand prix сезона на ниво на трудност pro.
GP Legend – 100 pts: Вземете в career режима grand prix сезона на ниво на трудност legend.
Stunt Mode Rider – 10 pts: Победете в поне 1 мултиплейър Stunt Mode игра.
Extreme Mode Champion – 10 pts: Минете поне 1 extreme mode първенство на произволна степен на трудност.
Extreme 1000 – Legend – 60 pts: Минете career mode extreme 1000 сезона на степен на трудност legend.
Extreme 1200 – Champion – 50 pts: Минете career mode extreme 1000 сезона на степен на трудност champion.
Extreme 1200 – Legend – 75 pts: Минете career mode extreme 1200 сезона на степен на трудност legend.
Extreme 1200 – Professional – 25 pts: Минете career mode extreme 1200 сезона на степен на трудност pro.
GP Rookie – 10 pts: Вземете в career режима grand prix сезона на ниво на трудност rookie.
50 Races (50): Изиграйте 50 състезания онлайн или офлайн.



GTA: Liberty City Stories [PS2]

Броня: Натиснете L1, R1, O, L1, R1, X, L1, R1.
Здраве: Натиснете L1, R1, X, L1, R1, K, L1, R1.
Увеличаване на Wanted level: Натиснете L1, R1, K, L1, R1, T, L1, R1.
Изключване на Wanted level: Натиснете L1(2), T, R1(2), X, K, O.
По-добро управление на колите: Натиснете L1, Up, Ля, R1, T, O, Д, X.
Сменя големината на мотоциклетните гуми: Натиснете O, Дя, X, Г, Дя, X, L1, K. Повторете кода, за да определите размера – големи, малки и нормални.
Унищожава всички коли: Натиснете L1(2), Ля, L1(2), Дя, X, K.
Карате по вода: Натиснете O, X, Д, O, X, Г, L1(2).
Черен трафик: Натиснете O(2), R1, T(2), L1, K(2).
Хромирани коли: Натиснете T, R1, L1, Д(2), R1(2), T.
Бели коли: Натиснете X(2), R1, O(2), L1, T(2),
Фаровете на колите са зелени: Натиснете T(2), R1, K(2), L1, X(2).
Агресивни шофьори: Натиснете K(2), R1, X(2), L1, O(2).
Пешеходците са въоръжени: Натиснете R1(2), L1, R1(2), L1, Дя, O.
Спокойно време: Натиснете Г, Д, O, Г, Д, K, L1, R1.
Слънчево време: Натиснете L1(2), O, R1(2), K, T, X.
Мъгливо време: Натиснете Г, Д, T, Г, Д, X, L1, R1.
По-бързо игрово време: Натиснете L1(2), Ля, L1(2), Дя, O, X.
Бунт: Натиснете L1(2), R1, L1(2), R1, Ля, K.
Танк: Натиснете L1(2), Ля, L1(2), Дя, T, O.
Боклукчийски камион: Натиснете T, O, Д, T, O, Г, L1(2).
Самоубийство: Натиснете L1, Д, Ля, R1, X, O, Г, T.
Всички оръжия (tier 1): Натиснете Г, K(2), Д, Ля, K(2), Дя.
Всички оръжия (tier 2): Натиснете Г, O(2), Д, Ля, O(2), Дя.
Всички оръжия (tier 3): Натиснете Г, X(2), Д, Ля, X(2), Дя.
Получавате $250,000: Натиснете L1, R1, T, L1, R1, O, L1, R1.
Hidden package награди: В играта има 100 скрити пакета: 40 в Portland, 30 в Staunton Island и 30 в Shoreside Vale. Освен че ще получите $250 за всеки от тях, като съберете няколко, ще се отключва гадено оръжие, до скривалището ви.
Оръжие/Брой пакети, които трябва да съберете:
Handgun: 10
Shotgun: 20
Body armor: 30
MP5 gun: 40
Python gun: 50
M4 gun: 60
Laser aimed sniper rifle: 70
Flamethrower: 80
Rocket launcher90
$50,000: 100





X-Men: The Official Game [PSX]

Отключване на Danger Room мисиите: Има 8 danger room мисии. Първите две се отключват автоматично в процеса на игра. За да отключите останалите 6 мисии, трябва да съберете всички Sentinel files и Weapon X files с всеки персонаж.
Отключване на Nightcrawler Danger Room: Натиснете Г, Г, Д, Д, Ля, Дя, Ля, Дя.

Hitman Blood Money [PSX]

Вземете всички оръжия със себе си: Идете в стартовия прозорец и натиснете: T, T, K, O, R1, O, R2, X, X.
Танцуващ Agent 47: На нивото "The Murder of Crows" има три бара – Salsa, Rock и Blues. След като се сдобиете с подходящия за избрания бар костюм застанете до танцуващите NPC и не докосвайте контролера. След минути 47 започва да танцува с дамите.
Допълнителна мисия и алтернативен завършек: По време на Requiem кътсцената в края на играта, където Agent 47 е в ковчега, започнете да натискате левия аналогов стик, докато гледате credits, за да го съживите и да изиграете скритото ниво и да видите алтернативния завършек на играта.

Heroes of Might and Magic V

Поради факта, че играта е адски комплексна, а пространството за тази статия – доста ограничено, ще се спра на инфото, което не можете да намерите в ръководството към DVD-то, а засяга доста силно геймплея. Това са специалните умения на единиците и комбинацията от скилове, които ви трябват за всеки тип герой, за да достигнете до ултимативното му умение.

Системата от скилове

При всяко качване на ниво можете да изберете едно основно или едно следващо умение. Всяко основно умение ви дава три слота за допълнителни и предоставя още три стандартни умения. При комбинация от няколко умения се отключват скрити умения, а при правилното съчетание от няколко скрити можете да отключите ултимавиния скил на всеки герой. Ето как става това.

Haven

Расово умение: Тренировка на нисък tier войски в по-висок (Peasent, Archer, Squire и т.н.) срещу определена сума пари.

Ултиматив но умение: Unstoppable Charge – при контраатака единиците нанасят тройни щети.

Нужни умения: Light Magic-Master of blessings, Guardian angel, Refined Mana; Basic Luck-Resourcefoulness, Teat of Asha vision, Spoils of war; Basic Logistics, Pathfinding-Familiar Ground, Death March.

Inferno

Расово умение: Жертвоприношение – можете да убиете произволен стак във всеки град, за да получите опит.

Ултиматив но умение: Urgash's Call – Gating-ът на единиците е моментален.

Нужни умения: Basic Luck, Soldier's Luck, Swarming Gate, Dead man's curse; Basic Attack, Battle Frenzy, Excruciating Strike, Power of Speed, Basic Defense, Evasion, Hellwrath, Stand Your Ground.

Necropolis

Расово умение: Жертвоприношение – можете да убивате юнити във всеки град, превръщайки ги в съответния tier undead войски, стига да имате нужните сгради.

Ултиматив но умение: Howl of Terror – Banshee Howl умението намаля морала на вражите войски с 6 допълнителни пункта.

Нужни умения: Basic Attack, Battle Frenzy, Cold Steel, Power of speed; Basic Dark Magic, Master of Curses, Spirit Link-Corupted Soil, Basic Logistics, Pathfinding , Death march, Silent Stalker.

Sylvan

Расово умение: Racial Enemy – рейнджърът избира до 3 расови врага и всички единици под негов контрол имат шанс да нанесат двойни щети *срещу съответния тип враг.*

Ултиматив но умение: Nature's Luck – всяка атака на единиците под ваш контрол нанася двойни щети.

Нужни умения: Basic Luck, Soldier's Luck, Elven Luck, Dead Man's Curse; Basic Defense, Vitality, Last Stand, Stand Your Ground; Basic Attack, Battle Frenzy, Nature Wrath, Flaming Arrows.

Dungeon

Ултиматив но умение: Rage of the elements – elemental chain комботата нанасят двойни щети.

Нужни умения: Basic Luck,

Soldier's Luck-Warlock's Luck, Tear of Asha Vision; Basic Enlightenment, Arcane Intuition, Dark Revelation, Wizard's Reward; Basic War Machines, Catapult, Tremors, Plague Tent.

Academy

Расово умение: Artificer – всеки герой може да създава във всеки град артефакти за крийчърите от армията му в зависимост от ресурсите, с които разполага.

Ултимативно умение: Arcane Omniscience – всички магии от играта биват записани в магическата книга на героя и той може да ги използва на ниво на умение Expert за дадената магическа школа.

Нужни умения: Basic Enlightenment, Scholar, Wizard's Reward, Graduate; Basic Sorcery , Arcane Training, CounterSpell, Erratic Mana; Basic Summoning Magic, Master of Conjuration, Banish-Wall of fog.

От нужните ви умения първото е базовото, второто е едно от трите стандартни подумения, а всяко следващо се отключва на определен левъл. За да сте сигурни, че ще се развиете правилно, избягвайте къщичките на вещиците (дават произволно умение) или поне записвайте играта преди да минете през такава. Сами преценете дали пътят до даден ултимативен скил ви е удобен за игра.

При рейнджъра и демон лорда например пътят до последното умение минава през удвояване на щетите, нанесени при добър късмет/призованите от Gating същества, което безспорно е доста по-полезно от контраатака на рицарите, но това е лично мнение.

Колебаех се дали в този гайд да има пълен списък с уменията, но всъщност кое какво прави можете да разберете в самата игра, затова реших да обърна повече внимание на

специалните умения на единиците

Acid Breath – По време на атака единицата наранява не само врага си, но всеки юнит, позициониран директно зад него.

Aura of Magic Resistance – Всички приятелски единици, намиращи се на съседни полета, получават 30% magic resistance.

Pit Lord Summoning – Веднъж по време на битка дяволът може да призове пит лордове от тялото на умрял приятелски юнит.

Shield Bash – При всяка атака има шанс да зашеметите опонента, той не отговаря на атаката и губи инициатива (механичните същества не са засегнати).

Battle Dive – Грифонът излита за 1 ход и се спуска на избрано квадратче от бойното поле, нанасяйки двойни щети на съществото, намиращо се на него (приятелско или вражеско). След атаката грифонът се връща на произволно поле.

Blinding Attack – Пасивно умение. При всяка атака има шанс врагът да бъде заслепен. Заслепеният крийчър не може да атакува, но си връща зрението, ако бъде нападнат като не отговаря на първата атака.

Bravery – Съществото винаги има позитивен морал (не по-малко от +1).

Call Lightning – Титанът има умението да изстрелва светкавици, нанасяйки магически щети на избраната цел. Може да бъде използвано като стрелба, ако нормалната атака е невъзможна или би нанесла по-малко щети.

Caster – Всеки юнит с това умение има набор от няколко магии, подобни на тези на героя. Мана резервът е редуциран, но винаги е с максимална стойност в началото на битката. Силата на магиите зависи от броя на съществата в избрания стак.

Chain Shot – Сукубатът може да нанесе щети на избрания враг и още 3 юнита. Всеки последователен изстрел намаля щетите, които нанася, наполовина на предния. Демоните са имунизирани срещу това умение.

Cursing Attack – По време на атака жертвата получава магията Curse, намаляваща щетите, които нанася. С всяка следваща атака заклинанието се подновява.

Dash – Крийчърът изпуска един ход, но вдига с 50% инициативата си, умението може да се използва многократно с натрупващ се ефект.

Deadly Strike – При атака има 25% шанс да бъдат избити половината юнити в атакувания стак.

Death Cloud – Всеки изстрел наранява не само целта, но и всички не-undead същества, покрити от отровния облак (3x3 полета радиус) около целта.

Demonic – Юнитът принадлежи към inferno града. Chain shot умението не го засяга, но магията Holy Word му нанася допълнителни щети.

Double Attack – Крийчърът удря целта си два пъти по време на 1 атака.

Double Shot – Крийчърът стреля два пъти на 1 атака.

Elemental – Създанието не е живо и не може да бъде засегнато с магиите Poison, Blind, както и Mind-свързани заклинания. Не може да бъде съживявано или лекувано от First Aid Tent.

Energy Channel – Ако има създание с това умение в армията на героя, всички негови магии струват 25% по-малко мана, за да бъдат използвани.

Enraged – Атаката на съществото се увеличава всеки път, когато приятелски стак бъде убит (без призованите или възкресени същества).

Entangling Roots – Атаката на треанта оплита врага с корени и той не може да се придвижва. Умението може да се използва на няколко противници едновременно, докато треантът остане в пряк контакт с тях и не се премести от първоначалната си позиция.

Explosion – Съществото наранява всички около себе си с експлозия, но самото то остава невредимо.

Fear – При атака има шанс нападнатият юнит да се паникьоса и да се опита да се отдалечи максимално далеч от опонента си, губейки цялата си инициатива.

Fire Breath – По време на атака единицата наранява не само врага си, но всеки юнит, позициониран директно зад него.

Fireshield – Когато крийчърът е атакуван от близо, се активира огненият щит. Той нанася определено количество щети на нападащия в зависимост от нанесените щети и броя на съществата с това умение, без значение дали противникът ще отговори на атаката или не.

Living Creature – Юнитът може да бъде възкресяван.

Flyer – Крийчърът може да се придвижи до всяко свободно поле на бойната карта по време на хода си, независимо от препятствията по пътя му.

Fright Aura – Всички врагове, разположени на 3 полета до съществото с това пасивно умение, намалят морала си с 3 (не засяга механичните и немъртвите).

Frightful Presence – Има шанс при атака нападнатият юнит да се паникьоса и да се опита да се отдалечи максимално далеч от опонента си, губейки цялата си инициатива (не засяга същества, имунизирани към Mind магии).

Harm Touch – Когато съществото активира това си умение, винаги убива поне един юнит от вражия стак. Също така премахва всички позитивни магии.

Immune to Air, Blind, Cold, Earth, Fire, Lightning, Magic,

Mind Control, Slow, Water – Имунизация към дадена магия или всички заклинания от дадената школа.

Incorporeal – Този юнит няма истинско тяло и всички немагически атаки имат само 50% шанс да му нанесат щети.

Jousting – Крийчърът получава 10% бонус към щетите, които ще нанесе за всяко изминато поле от него до жертвата.

Large Shield – Юнитът получава само 50% щети от стрели.

Life Drain – При атака половината от нанесените щети възстановяват кръвта на вампира и дори възкресяват убитите единици в стака.

Lizard Bite – При атака на съседен юнит Darkrider-ът също отвръща на удара, нанасяйки 50% от нормалните си щети.

Magic Attack – Атаката нанася щети на всички юнити по пътя на изстрела, включително на приятелските.

Magic-proof 50% – Юнитът редуцира магическите щети, които получава, на 50%.

Magic Proof 75% – Юнитът редуцира магическите щети, които получава, на 75%.

Mana Destroyer – Крийчърът унищожава част от маната на вражия герой в началото на битката. Количеството мана, загубена по този начин, зависи от количеството импове в стака.

Mana Drain – При атака над вража единица този юнит може да източи маната им, за да възстанови здравето си.

Mana Feed – Единицата може веднъж в битка да прехвърли мана резервите си на героя.

Mana Stealer – Крийчърът взема част от маната на вражия герой е началото на битката и я прехвърля на собствения си герой. Количеството на откраднатата мана зависи от броя единици в стака.

Mechanical – Това създание не е живо и моралът му е винаги неутрален. Имунизирано е към Poison, Blind и Mind магии. Не може да бъде възкресено или излекувано от First Aid Tent.

No Enemy Retaliation – Враговете никога не отвръщат на удара.

No Melee Penalty – При ръкопашен бой стрелецът не търпи 50% намаляване на щетите, които нанася.

No Range Penalty – Стрелецът не търпи 50% намаляване на щетите при далечна стрелба (над половината бойно поле).

Poisonous Attack – Освен нормалните щети, удареният юнит бива натровен и в началото на всеки свой ход търпи щети от отровата в продължение на три рунда.

Precise Shot – При стрелба на близка дистанция (3 или по-малко полета), защитата на целта се нулира.

Random Caster – Крийчърът прави произволна магия. Магиите могат да бъдат правени на вражи и приятелски единици и са от Light и Dark школите.

Range Penalty – Стрелецът винаги нанася половината от нормалните щети при стрелба, но пълни при ръкопашен бой.

Ranged Retaliate – Сукубите отвръщат на изстрелите на вражи стрелци, както при ръкопашен бой, в случай че не са блокирани.

Rebirth – Веднъж по време на битка фениксът възкръсва от смъртта. Цифрата на възстановените юнити е равна на убитите.

Regeneration – Хидрите възстановяват 30-50 HP в началото на всеки ход.

Repair – Юнитът може да поправя приятелски механични единици (големи) и бойни машини.

Resurrect Allies – Архангелите могат да възкресят веднъж в битка произволен приятелски стак, в случай че полето, на което се намират труповете, не е заето.

Rider Charge – За всяко поле от бойната карта, изминато до целта, защитата на врага се намалява с 20% (до 0).

Scatter Shot – Изстрелът покрива 3x3 полета радиус, нанасяйки щети на всичко в него, но за 50% по-малко щети.

Shield Other – Всички приятелски единици на съседните полета получават само 50% щети от немагически стрели.

Shooter – Този юнит може да нанася щети от разстояние. Когато дистанцията до целта е над половината от бойното поле, нанесените щети се намалят с 50%.

Стрелците не могат да атакуват от разстояние, ако до тях има вража единица или са изчерпали запаса си от амуниции. Ако героят разполага с Ammo Cart и той не е разрушен, техните изстрели нямат лимит.

Six-headed attack – Хидрата атакува всички вражи единици, намиращи се в непосредствена близост до нея, нанасяйки пълни щети.

Spray Attack – Атаката на крийчъра удря всичко, което се намира на три полета пред него.

Strike and Return – Единицата атакува и се връща на изходна позиция след атаката.

Take Roots – Ако зададете на треанта Wait\Defend команда, той получава 50% бонус към Defense показателя си, плюс умението да отвръща на всички вражи атаки до края на хода.

Taxpayer – Всеки ден героят получава злато, равно на броя единици с това умение в армията му или в замък/гарнизон.

Undead – Това създание не е живо (всички Necropolis единици), моралът му е винаги неутрален, не може да бъде засегнато от Poison, Blind или Mind магии.

Unlimited Retaliation – Единицата винаги отвръща след ръкопашна вража атака, освен ако нападащият юнит не разполага с умението No Enemy Retaliation.

Vorpal Sword – Всяка атака или контраатака гарантира, че поне 1 вража единица ще бъде убита.

War Dance Combo – Елфите с това умение едновременно атакуват всички противникови единици около целта (8 полета около тях). Целта търпи нормални щети, всички останали – половината от нанесените при удара поражения.

Warding Arrows – Елфите стрелци използват омагьосани стрели, в допълнение към нормалните щети, има шанс целта да бъде зашеметена и да изпусне хода си.

Weakening Strike – С всяка успешно нападение атаката и защитата на целта се намаляват с 2 (до 0).

Whip Strike – При всеки удар, нанесен в ръкопашен бой, има шанс целта да бъде повлияна от някое от следните заклинания в добавка към нормалните щети: Slow, Weakness или Berserk.

Георги Панайотов

Best Gadgets

>> BEST GADGET OF THE MONTH

LOGITECH G15

По принцип можем да разделим компютърната периферия на два вида – за геймъри и за всички останали. Причината не е във внезапно нарасналото самочувствие на хората, припознаващи за свое хоби играта зад монитора, а в по-специфичните им нужди. Геймърите винаги са били онзи тип потребители, редом с инженерите и системните администратори, които са определяли посоката на развитие на нещата в света на технологиите.

G15 е геймърска клавиатура. Тя е клавиатура, която ни показва накъде се развива тази привидно проста част от компютърното ни битие – устройство, което може да бъде препрограмирано и настроено според конкретните нужди. G15 е най-доброто, което може да попадне под пръстите ви – встрани от тялото на приятелката ви, разбира се. Logitech е водещ производител на компютърни аксесоари вече 25 години и това е съвсем лесно обяснимо. Швейцарската компания например е една от първите в своя бранш, които преместват производството си в Китай. Водещо място се печели с иновации, а G15 е класически пример за това. Тази клавиатура е наречена геймърска поради няколко нейни особености.

На първо място е осветеността на клавишите. Съгласете се, че няма друг компютърен потребител, който да се нуждае от силна светлина в мрака, за да уцели правилния клавиш в правилната ситуация. Геймърството по природа е нощно занимание, все пак. Къде е кефът да цъкаш Quake посред бял ден? Няма кеф, естествено.

Втората важна особеност на G15 е нейният течнокристален дисплей. По средата на клавиатурата се разгъва малък екран, който под Windows ви показва натовареността на процесора и паметта, точно време и дата или възможност да засичате с хронометър за колко време ще напишете изречението „Рефлексивният дискурс опосредства самобитността на еманационния катарзис, което го превръща само по себе си в...". При стартиране на игра обаче дисплеят може да служи като допълнителен информационен панел за текущото състояние на екипировката ви, амуницията ви и т.н.

В добавка към панела вървят и комплект мултимедийни бутони, с които можете да управлявате музикалните си желания. Върху екрана се изписва името на изпълнителя и песента, а с помощта на централния се въртящ бутон определяте силата на звука.

Третата основна особеност на G15 са препрограмируемите клавиши. В най-лявата част на киборда са поставени 18 бутона, чиято функция може да бъде променена в зависимост от конкретните ви геймърски нужди. Възможностите за настройка и промяна в управлението са безкрайни, като маниаците на тема G15 бменят мнения и коментари във форума http://g15forums.com.

Единственият проблем на G15 е нейният размер. Това е може би най-голямата клавиатура, която някога сте виждали. Допълнителните бутони за управление и течнокристалния дисплей обаче искат своето. Истината е, че това е минимален компромис, за да откриете качествено нов начин за геймене.

Logitech G15 се продава за около 130 лева.

LG RZ-42PC1RR

Около световното първенство по футбол плазменият телевизор е най-доброто нещо, което можете да изкрънкате от татко за отличния успех през изминалата учебна година. LG RZ-42PC1RR е с 42-инчов диагонал на екрана и е дебел едва 13 сантиметра. Истинската изненада в случая се нарича вграден твърд диск. Върху 80-те гигабайта можете да записвате до 30 часа картина от произволен източник – телевизия, DVD, или видеокасета. За съжаление проблемите, свързани с авторските права при копиране, са принудили LG да не предвиди възможност за откопиране на тези 80 гигабайта, освен през аналоговия изход (което, съгласете се, обезсмисля цялата операция).

LG RZ-42PC1RR поддържа и функцията TimeShift. Тя е особено полезна, ако родителите ви решат, че е крайно време да превключат и да гледат новините, вместо вашия любим сериал. След смяна на канала, телевизорът автоматично започва да записва картината от предишния източник. Така след края на новините ще можете да изгледате всичко, което привидно сте пропуснали.

LG RZ-42PC1RR се продава за около 4200 лева.

MIO 169 GPS DIGIWALKER

GPS е съкращение от Global Positioning System. Понятието се използва за обозначаване мрежата от сателити, кръжещи в орбита около Земята. Ако разполагате с подходящ приемник на техния сигнал, ще сте в състояние винаги и по всяко време да определите точното си местоположение на географската карта.

Mio 169 GPS Digiwalker е PDA с вградена GPS-антена. Ако не смятате да използвате този уред като навигационен помощник, можете просто да се възползвате от възможностите му на джобен компютър. Той е с операционната система Windows Mobile 2003 в комплект със съответните офисни приложения на софтуерния гигант. Встрани от функциите му на органайзер, можете да слушате музика, да гледате филми или да пишете прочувствени кратки текстове с помощта на специалния писец.

Ако смятате да се възползвате от GPS-функционалността на този уред, добре е да знаете, че трябва да закупите допълнително карта на България, която да използвате заедно с машината. Край на навигационните задръжки – напред в търсене на Сусурлево и скритите райони на родината.

Mio 169 GPS Digiwalker се продава за около 670 лева.

SONY ERICSSON W700I

Sony Ericsson правят най-апетитните мобилни телефони към момента (казвам го с риск всички фенове на Nokia да пуснат хрътките, за да ми прегризят гръцмуля). Цветове на корпуса, възможности – W700i е поредният представител в моделното семейство на Walkman. Ако не сте разбрали, междувременно Walkman вече не означава просто музикален плейър на Sony, а музикален плейър с възможности да провеждаш и телефонни разговори. В актуалния моделен лист на скандинавските японци W700i се брои за нещо като наследник на W800i и по-малък брат на актуалния W900i.

Объркахте ли се?

Нормално, при такова моделно разнообразие. W700i може всичко, което можеше и досега W800i, като в допълнение обаче в комплекта е включена външна памет от едва 256 мегабайта (W800i е с 512 мегабайта). За сметка на това той е с по-красив златист цвят. Останалото е добре познато – уникален mp3 плейър, който може да работи и при изключена функция на телефона, 2 мегапиксела камера със светкавица, възможност за запис на видео, поддръжка на Java, EDGE за пренос на данни в GSM-мрежата и поддръжка на технологията Flash Lite (Macromedia Flash, точно така).

Ако още не сте си купили K750i или се двоумите за един W800i, можете да включите в сметките и eW700i. Никога не е било по-приятно да ти е трудно.

Sony Ericsson W700i се продава за около 580 лева.

DIAMOND MP3 PLAYER

Социологическото проучване на аудиторията на PC Mania показва, че около 90% от нея е от мъжки пол. Това не е mp3 плейър за вас, спокойно. Розовият цвят на корпуса, инкрустираните кристали върху повърхността му само подсказват какво трябва да направите – подарък на любимото момиче! И дамите трябва да разнообразяват играчките си и да се възползват от техническата революция. Щом не можете да ѝ купите Ferrari, вероятно няма да ви се обиди на един Diamond mp3 player.

Встрани от външната си розовост това устройство може много повече, отколкото подозирате. Освен стандартните възможности за възпроизвеждане на музика и радио, както и за запис на глас, с него можете да гледате... филми. Точно така – с помощта на вградения конвертор всяко AVI се смачква около четири пъти, след което можете да гледате „Матрицата" през екран с диагонал около два сантиметра. Ако това ви харесва, ще можете да запишете четири пет филма в устройството, тъй като то е с капацитет от един гигабайт. Понякога жените са за завиждане.

Diamond mp3 player се продава за около 150 лева.

KODAK EASYSHARE V570

V570 е абсолютно различен фотоапарат от всички други, които ще намерите на пазара. Това е модел цифрова камера, оборудван с два обектива – широкоъгълен и обикновен с трикратно оптическо увеличение. Презумпцията да се използва подобна комбинация е да се даде възможност на хората да снимат както обикновените си малко смешни пози с приятели на по две шишета ракия, така и панорамнни или широкоформатни композиции.

Практическото впечатление от подобна конструкция показва, че всичко е по-лесно, отколкото звучи. Единственото объркващо в първия момент е да откриете настройките за широкоъгълния обектив, защото отделни практически отсъстват, като единствено при резолюция от 4.4 мегапиксела преминавате в широкоъгълен режим. Максималните мегапиксели на V570 впрочем са пет, като инженерите на Kodak много предвидливо са се сетили да включат и възможност да записваш снимки и само с три мегапиксела. Това е удобно тогава, когато паметта тръгне да свършва. V570 е синтегриран с 32 мегабайта памет. Те, разбира се, не са достатъчни, като можете да добавите още дисково пространство с помощта на SD или MMC флаш карта. Особено добро впечатление прави 2,5-инчовия течнокристален дисплей с 230 хиляди пиксела, който е достатъчно ярък и контрастен дори при силна слънчева светлина.

Направените фотографии с V570 се причисляват към категорията „добри", като за класиране в „много добри" и „отлични" им липсва фината настройка в цветовете, контраста и фокуса. В живота обаче едно нещо винаги е за сметка на друго – кой друг апарат ще ви позволи да снимате широкоъгълно плажа?

Kodak EasyShare V570 се продава за около 670 лева.

pisma@pcmania.bg

Здравейте, скъпи читатели на писмата! Случи се нещо невероятно. През този месец получихме хартиена поща. Да, писмо в плик, което пристигна с пощальон, имаше си марка и печат и всичко. Не вярвах, че някой все още пише писма във века на интернета, но имало и такива хора. Пишете ни и вие, ако имате вдъхновение – усещането да получаваш поща със звук от звънец на вратата, а не от записаните в Windows, е страхотно. Същото, както когато слушаш плоча, вместо компактдиск – пращи ли пращи, а мелодията навява спомени... **Сашо Бойчев**

А ЕДНО ВРЕМЕ КАКВИ ДОМАТИ ИМАШЕ...

Здрасти, пичове!

От доста време съм ви фен и най-накрая реших да драсна нещо, да споделя с хората които (надявам се) ме разбират. Става въпрос за новите геймки ново поколение, които са залели пазара през последните няколко години и онова, което те ни предлагат – като се почне от "невиждана досега графика" и се стигне до "изумителна интерактивна среда" и други бла-бла горе-долу в този дух. Моят коментар е: Драйфа ми се!!! Писнало ми е от игри, които са "максимално близко до реалността". Пичовете явно си мислят, че ние геймърите живеем на някакво адски нереално място, та те трябва да ми навират реалността в лицето (че и на други места).

За себе си мога да кажа, че съм класик – любимата ми игра си остава (дори след толкова години)Волфенщайн. Класика в жанра – орда зли шваби се опитват да завладеят света. Вярно е, че в цялата игра една лампа не можеш да счупиш, дори ако я гръмнеш с гранатомет. Но игрицата си е БРУТАЛНА!!! Най-добрата, която съм играл някога, и имайки предвид тъпотиите, с които ни заливат, ще си остане такава. Волфа не може да се похвали с перфектна графика, нито пък със зашеметяваща история (като че днешните сякаш могат), но тя има нещо, което аз лично наричам дух. Играта те заковава пред компа и не те оставя докато не я превъртиш. Аз съм я превъртал поне три пъти. Да-а-а, Хайнрих здрав бой отнесе и пак не си взе поука. Като и да е, идеята ми е, че една игра не трябва да се играе, защото предлага нещо, което не сме виждали. Виждали сме абсолютно всичко. Играйте игрите заради купона. Не винаги новото е по-добро от старото, поне аз съм останал с това впечатление.

Колкото до списанието – пичове, жестоки сте. За съдържанието нищо не мога да кажа, освен че е страхотно. Вие сте най-добрите!!! Искам само да попитам защо няма плакат на Кървавата Райна и на F.E.A.R? Кориците от брой на брой стават все по-брутални. Личен фаворит ми е тази от септември 2005, с познайте кой на нея. А, още един въпрос. Защо плакатите са толкова малки? Не можете ли да ги правите поне два пъти по-големи? Не знам кой решава какво да има на плаката и как да бъде оформено, но искам да го поздравя. Невероятна работа, пич, наистина.

Е, чао.

don_kokone

Дон Коконе, ако попитате геймърите, които са започнали своя геймърски път около пет години след вас, те ще ви обяснят, че няма друга игра като BroodWar. Продължавам още пет години и мисля, че ще срещнем група играчи, които да кажат, че не разбират какво са играли другите преди World of WarCraft. Правилно е да мислите, че най-важен е кефът от една игра. Но бихте ли дефинирали дух, кеф и всичко останало? Аз не се наемам. Всекиму своето, важното е да интересно. Затова и новите заглавия не са за изхвърляне. Просто да имах време, както едно време, за да ги играя по-обстойно...

ПРИСТИГНАЛОТО С ПОЩАЛЬОНА

Браво бе,

Как можахте да махнете жълтите страници и да ги гланцирате, ама т'ва е все едно да имаш вила в София, в планината и на морето и да подариш тази на морето. Ми те правеха списанието ви уникално, списание с гланцирана хартия и вестникарска хартия, но т'ва да ви е проблемът, аре карай, нема нищо. Сега да зачекнем едва-две теми. Първо, господин Бойчев, извинявай, ама спри да затапваш всеки, който те критикува. Разбери че и ти си имаш кусури.

Искам да разкритикувам и колегите ти, за да вземете да решите и да напишете на кориците една датичка на издаване, нема да е лошо, а?

Искам да кажа нещо за спора Lineage II и WoW. Не играя нито една от двете игри, но според мен WoW е най-добрата игра за годината, а Lineage II просто едно добро заглавие, защото като отида в която и да е зала в Стара Загора, ако играят 20 души, то поне 10 цъкат на WoW.

Павлин Митев, Стара Загора

Павлине, ти стопли сърцата ни. Не бяхме получавали писмо по пощата от години. Ето на, оказа се, че хората не са забравили ретро начина за комуникация. Прочее, по твоите тегоби. Жълтите не сме ги махали, просто ги гланцирахме. Както ще видиш и от актуалния брой, те изглеждат много по-добре и приличат силно на вестникарските си роднини. Естествен процес е да преминем към гланц. Все пак, съвсем друго си е да четеш и да гледаш цветни картинки, не мислиш ли?

По въпроса за затапването мисля, че се каза всичко на този свят. Отдавна не практикувам този спорт с предишния хъс и устрем. А дата на печат не можем да дадем. Не за друго, ами защото в производствения цикъл на едно списание има много други – производствени – фактори, които правят определянето на фиксирана дата невъзможно. Търси го в последната седмица на месеца все пак.

ОТ ИНЖЕНЕРА

Здравейте. Първия ваш брой, който си купих, беше с "Лара К." на задната корица в едър план. Винаги гласувам за "Broodwar", но за жалост рядко имам време да отворя вашата страница. Остаряхме и аз, и вие (Вие, г-н Бойчев) с по 10 години, но не поумняхме (не поумняхте !) кой знае колко за изминалото време. От статиите наистина може да се получи доста много информация, но също толкова остава недоизказана. Ето някои препоръки, които ми се въртят в главата от мно-о-го време насам. Мисля, че тези информации трябва да бъдат давани още в карето под заглавието. Много често прочитам цяло ваше ревю на игра и не намирам отговори на тези въпроси, които ме интересуват.

1. Наложително е да се указва за всяка игра, дали погледът е отгоре (т.нар. "3-th person"), дали е през погледа на героя ("1-st person"), или може да бъде сменяно по желание (както е например при WoW). Аз например уважавам само игри от 1-st person.

2. Когато е action или подобно, е важно да се знае, дали героят е сам (напр. Wolfenstein), или е екипна игра (напр.

Уважаеми читатели, рубриката "Писма" няма за цел да дава консултации. Нейната цел е единствено забавление – за тези, които пишат, и за тези, които четат. Ако хуморът и начинът на списване не ви допадат, ви молим да се въздържате от участие в дискусиите.

"Rainbow6" и др. военни от WW2 игри). Аз екипните игри много не ги харесвам, защото човечетата много се щурат насам-натам, понякога застават на вратата и ми пречат да премина, не се пазят добре и когато някой от тях загине, се разстройвам.

3. Да се указва необходимото познаване на английски език за изиграването на играта, например с някакъв показател "english" (DooM2=0, CallOfDuty=1, "AnyQuest"=4 или 5). Вие в редакцията може да сте факири на английския, но този показател е супер важен за масовия геймър – замислете се кои игри добиват най-голяма популярност по целия свят – тези с ниски системни изисквания и неизискващи добро познаване на английски (например: Broodwar, Counter-Strike и др.).

На така нареченото "story" не е необходимо да се отделя по 1/4 статия. На кого му пука каква е историята например на "Serios Sam" или на "Broodwar". Все едно някой да ми обяснява, как "белите" са дошли първо на планетата, после "черните" и т.н., а то е добре познатата ни игра на шах-мат. Освен всичко друго тя е пример, как може една игра да преживее векове, без да има високи системни изисквания и графични красоти.

инж. Иван Костов

Беше предадено по административна пътека. В момента предстои бюрократичната машина на PC Mania да се завърти и да прецени дали да приеме или отхвърли така направените предложения. Когато някога пишех по-често за игри, гледах да следвам подобни принципи. Единствено с точка 3 не съм докрай съгласен. Историята на играта е важна. От бекграунда и допълнителните факти можеш да се запленишповече по някоя игра, отколкото по-друга. Впрочем ако вие, инж. Костов, се чувствате по-глупав десет години по-късно, аз се чувствам по-тъжен от мъдростта си.

МОРАЛЕН ДЪЛГ

Здравейте, с това си писмо искам да поздравя Пламен Димитров за написаната от него статия в този брой на PC Mania относно играта FIFA 2006 WC. Вие сте абсолютно прав за тази игра!!! Графиката е лоша и е същата като Fifa 2005.

Аз не съм редовен читател нито на PC Mania, нито на други такива списания, но от време на време ги купувам. Вие сте единственият от всички компютърни списания, който някога е казвал нещо такова за игра, тоест може би не си е изразявал мнението от страх, че читателите няма да го харесат, но вие го направихте!!!

Веселин Видолов

Евалата на Пламен.

ТРУСОВЕ В ЧАРТА

Здравейте, PC Mania! Няма да ви занимавам с глупости от типа на от колко време следя списанието и т.н., а хвалбите... както казват всички "Вие си ги знаете". Та мисълта ми е следната... Какво се оплакват всички какво има и какво няма в класацията? Да не би тя да определя какво ще играят? Или пък коя игра била по-добра... Водят се люти спорове, че още малко до бой ще се стигне. Все пак колкото хора, толкова и вкусове – не може всички да са на едно мнение... Играйте си каквото ви е кеф и да не ви пука за това, което се опитват да ви набият в главата другите... все пак геймингът е развлечение (и начин на живот ;)).

А вие, скъпо списание... продължавайте да се развивате в същия дух и всичко най-хубаво!

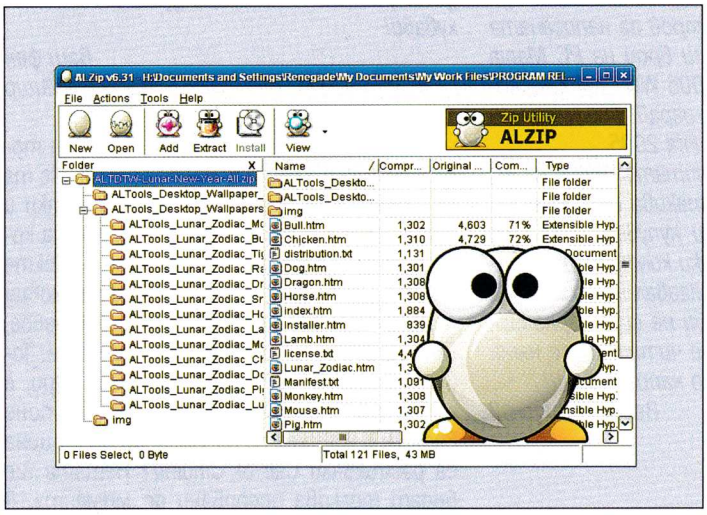
Ваш фен
Мишо

Класацията е барометър. Или поне това е нейният замисъл. Напоследък обаче тя се изроди в средище на страшни битки и опити за избиване на комплекси. Кой на кого повече ще напомпа гласовете – вижте ме 'къв велик хакер съм. На хвалипръцковци повече ми мязат тез момченца, ама нейсе. Повярвай ми, не сме загубили войната. Това, че хората подкрепят по-стари игри, е нормално. Все пак всеки е играл поне веднъж в живота си на WarCraft, но колцина са разцъквали Call of Cthulhu? Нещата ще бъдат толкова оспорвани до момента, в който те са в ръцете на хардкор феновете. Защото, нека не се лъжем, едно публично гласуване рядко отразява в пълна степен истината. Ще говорим за нея, когато в България се въведе подредба по продажби. Дотогава обаче ще изтече още много вода, май.

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!
- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.
- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството
- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.
http://the source.headoff.com

BEST FREE SOFT

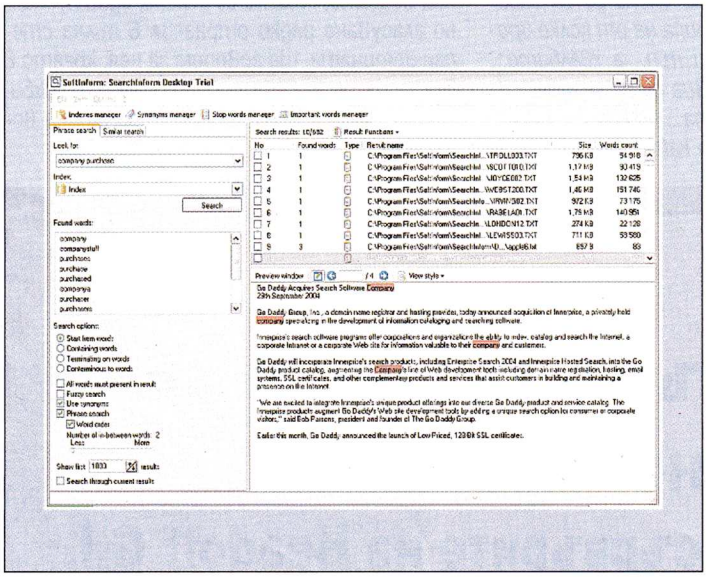
програмите са на диска



ALZip

Version: **6.32**
Size: **3.1 MB**
Site: **http://www.altools.net/**
OS: **Win 98/ME/NT/2K/XP/2K3**

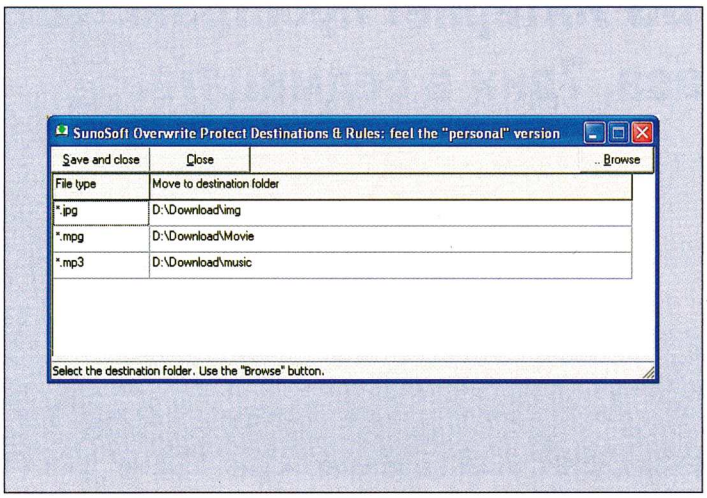
Когато става дума за архивиране, на всеки на ум му идват програми от рода на WinRar, WinZip, ACE. Разбира се, те имат и безплатни еквиваленти. Един от тях се казва ALZip, която е много добра – разархивира 36 архива (сред тях са класиките rar, zip, ace и малко по-странните tar, arj, lha, lhz и UC2), прави осемте най-популярни вида архиви, отваря ISO, BIN и виртуалните дискове LCD, може да прави сефтекстракт файлове (.exe), част за възстановяване на пароли от .zip, и дори цепене на големи архиви на по-малки. Поддържат се над двадесет езика, без български, но на сайта на ALZip има меню Translate и учтиво предлага вие да сте човекът, направил това добро дело.



SearchInform Free

Version: **2.2.07**
Size: **5.3 MB**
Site: **http://www.searchinform.com/**
OS: **Win NT/2000/XP**

Търсенето в Windows (с натискане на клавиша F3) определено не е неговата силна страна. Особено когато се налага да се рови за определена дума/и или фраза/и, съдържащи се в зададен вид файл. Ако и вие сте на това мнение, има решение на вашия проблем и то се нарича SearchInForm. Принципът му е сходен с този на работа на Google Desktop Search, но определено работи по-бързо и леко и не прави толкова големи бази данни. Поддържат се определени формати (txt, doc, rtf, pdf, htm, html, Access, MS SQL, Oracle), но може да добавяте и собствени. Индексира дисковете ви със скорост шест гигабайта за секунда и ползва собствен алгоритъм за обработка и търсене. След индексирането бързината на намиране и сравняване на документи е направо смайваща. И все пак, най-добро за търсене си остава Alt+F7 в TotalCommander.



SunoSoft Overwrite Protect

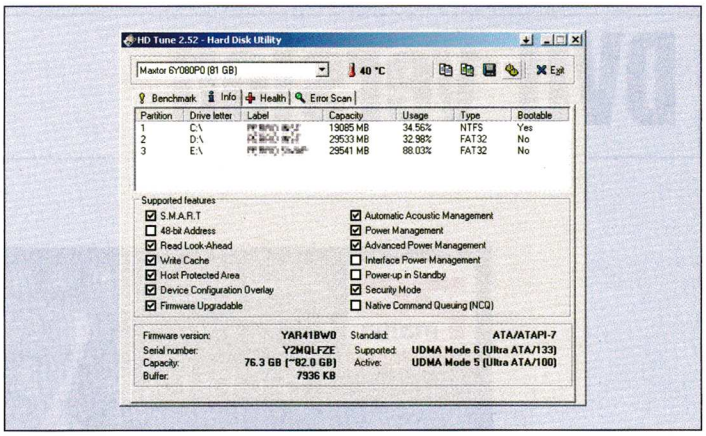
Version: **1.0.5**
Size: **1.01 MB**
Site: **http://www.sunosoft.com**
OS: **Win 98/ME/NT/2K/XP/2K3**

Тази програмка е изградена на база на едно гениално хрумване – сваляш с браузера си безразборно каквото-там-искаш, а Overwrite Protect кротичко преглежда какво е то и го разделя по директории спрямо типа файлове и/или по указани от вас критерии. От това по-лесно – здраве му кажи! Признавам, че докато се настрои, е доста досадно и отнема петнадесетина минути, но после спестява стотици пъти по толкова. Пробвайте се и почти съм сигурен, че няма да съжалявате. Пък и от опит глава не боли, разправят хората...

HD Tune

Version: **2.52**
Size: **627 KB**
Site: **http://www.hdtune.com/**
OS: **Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3**

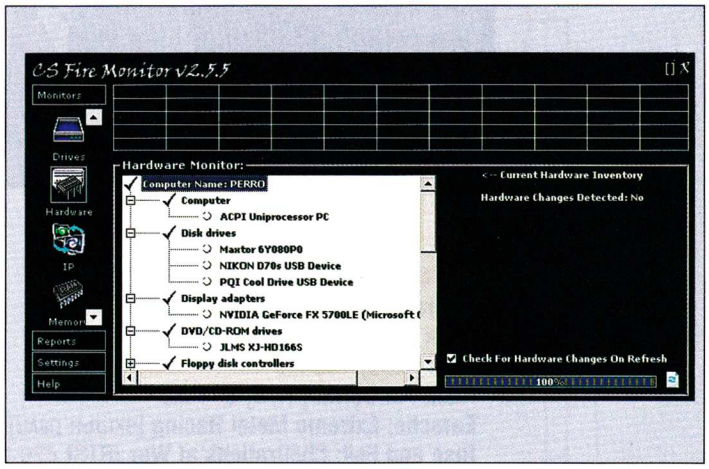
Както може да се досетите по името на тази програма, тя е правена за работа с хардове. Нейна цел е да ви дава много подробна и полезна информация за диска – колко е трансфер рейтът му и времето за достъп до него, каква версия е фирмуерът и серийният му номер, колко е голям самият той, както и буферът му, и също така каква е температурата. Програмката е разделена на четири части: Benchmark, Info, Health и Error Scan и на всяка функцията е ясна като бял ден.



CS Fire Monitor

Version: **2.5.5**
Size: **6.38 MB**
Site: **www.croftssoftware.com/**
OS: **Win 2000/XP/2003**

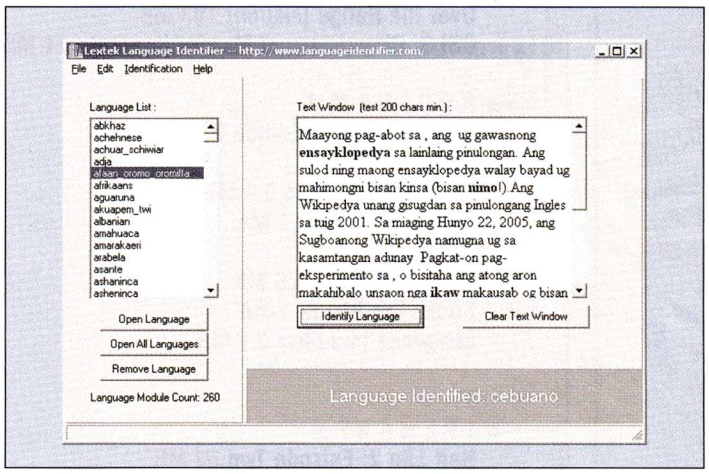
Този програмен продукт пък е за добиване на обширна и всестранна информация какво точно се случва с компютъра ви. Показателите, които следи, са много – мрежата, процесора, дисковете, останалата част от хардуера, IP, паметта, състоянието на мрежата (ако сте свързан към такава, както и служебните процеси на Windows (services), и дори има собствен вариант на Task Manager-а. Всяко от тези парчета е много лесно за разбиране, не може да се омотаете и информацията е от полезна по-полезна.



Language Identifier

Version: **2.1**
Size: **2.01 MB**
Site: **http://www.languageidentifier.com/**
OS: **Win 9x/ME/2K/NT/XP**

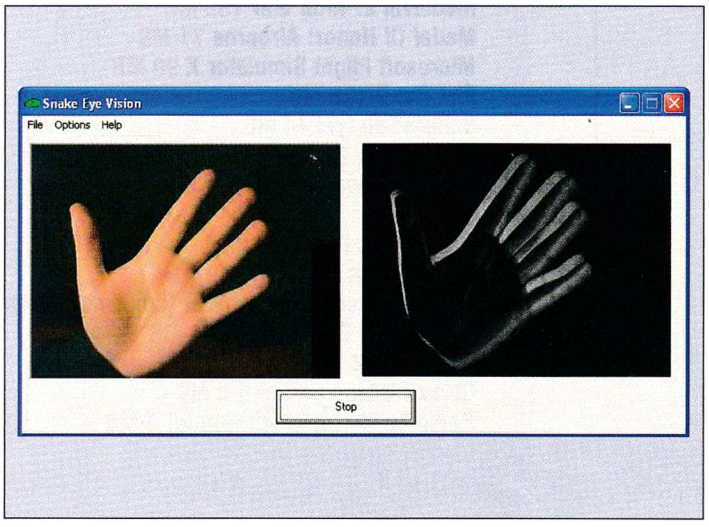
Ако някога сте се чудили на какъв език е определен сайт или документ, това е програмата, която ви трябва. Тя поддържа над 260 езика (което са практически над 50% от познатите езици с писменост по света) и работи супер лесно и бързо. Инсталирате я, натискате бутона Open All Languages, отваряте текстови файл или правите Copy от където искате, Paste в прозореца на програма и натискате Identify Language. Лично направих стотина проби с www.wikipedia.org и програмата разпозна всички езици!



Snake Eye Vision

Version: **1.0**
Size: **630 KB**
Site: **http://www.cognaxon.com/**
OS: **Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3**

Никога не съм си и помислял (и дори сънувал), че ще мога да погледна през очите на змия. И вие, нали? Да, но компанията Cognaxon, която се занимава с разработки на софт- и хардуер за разпознаване на отпечатъци, ирис, ръкопис, глас, лица и уреди за следене на движението на очите ни предоставя безплатно програмка, за да погледнем през очите на влечуго. За змиите е известно, че не разпознават ясно обекти, но за сметка на това има феноменален усет за движение. Snake Eye Vision симулира много точно какво виждат те и какъв е светът през техните очи. Единственото по-странно в програмата е, че изисква уебкамера. Ако още нямате такава, ето още един повод да си купите.



DVD version

ДЕМО ВЕРСИИ

Hitman: Blood Money [екшън] **796 MB**
Titan Quest [ролева игра] **524 MB**
Cars [рали] **142 MB**
Rush For Berlin [RTS] **354 MB**
Earache: Extreme Metal Racing [екшън рали] **41 MB**
Rise and Fall: Civilizations at War [RTS] **430 MB**
Sensible Soccer 2006 [футбол] **122 MB**
Over the Hedge [екшън] **193 MB**
CSI 3: Dimensions of Murder [куест] **214 MB**

ПРОГРАМИ

AntiVir Personal Edition 7 **11 MB**
ALZip **3.5 MB**
SearchInform Free **5.5 MB**
Overwrite Protect **1 MB**
HD Tune **1 MB**
CS Fire Monitor **6.8 MB**
Snake Eye Vision **1 MB**
Language Identifier **2.1 MB**

ТРЕЙЛЪРИ

Half-Life 2: Episode Two **53 MB**
Unreal Tournament 2007 **33 MB**
Medieval 2: Total War **102 MB**
Medal Of Honor: Airborne **71 MB**
Microsoft Flight Simulator X **90 MB**
Flat Out 2 **125 MB**
Belief&Betrayal **44 MB**
Dead Reefs **28 MB**
Empire Above All **55 MB**

ЦЕЛИ ИГРИ

Silver Wings [аркада] **590 MB**
Steel Panthers World at War [стратегия] **450 MB**
Afterburner 3D [шутър] **21 MB**
Cybernoid 2 [аркада] **6.8 MB**
Galax [аркаден екшън] **2 MB**
Radio Zonde [аркаден екшън] **4 MB**

PC mania
www.pcmania.bg

АВТОРИ

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димò
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев

ДИЗАЙН И ПРЕДПЕЧАТ

Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

РЕДАКЦИЯ

София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел: (02) 987 4719
redakcia@pcmania.bg

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел: (02) 986 3819, 986 1493
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Олга Вълчева

Петър Табов

ИНТЕРНЕТ ОТ

Headoff G. I.
http://www.headoff.biz

СПИСАНИЕТО Е ОТПЕЧАТАНО ОТ

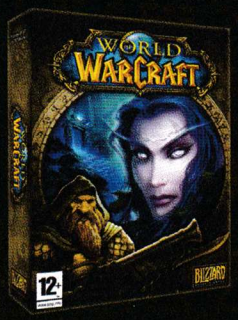
ДЕЛТА+ ДИМИТРОВ И СИЕ www.deltaplus.net 032/ 630-642

НАД 5 МИЛИОНА ИГРАЧИ*
ЕДИН ВИРТУАЛЕН СВЯТ
ПРИСЪЕДИНИ СЕ...

WORLD OF WARCRAFT®

1.СЪЗДАЙ

Създай свой собствен герой като избереш измежду една от 8 раси и 9 класа герои. След това можеш да избереш стотици допълнителни комбинации между прическа, цвят на кожата и дрехи.



2.СВЪРЖИ СЕ

Игата не изисква супер мощен компютър**. Просто я инсталираш и си само на един клик разстояние от игралния сървър на Blizzard.

3.ИГРАЙ

Независимо дали си новак или ветеран, тук те очаква един свят на дръзки приключения и велики дела. Дори и само с няколко минути игра на ден, превъзходната система на Blizzard за куестове ще ти осигури едно безкрайно приключение.

ВЕЧЕ НА НОВА, ПО-НИСКА ЦЕНА!

PC MAC CD-ROM 12+ www.pegi.info

www.wow-europe.com
www.pulsar.bg

ПУЛСАР

BLIZZARD ENTERTAINMENT

*според данни от броя създадени акаунти в световен мащаб. **Intel Pentium® III 800MHz - 512MB RAM - 32MB 3D графична карта - 6.0GB свободно място на твърдия диск - 56k или по-бърза Интернет връзка (препоръчва се широколентова връзка).

©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Всички права запазени. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft и Warcraft са търговски марки или запазени търговски марки на Blizzard Entertainment, Inc. в Съединените Щати и/или други държави. Всички права запазени. Pentium е запазена търговска марка на Intel Corporation. Всички останали търговски марки са собственост на съответните им притежатели.

SMS на номер **1710** Mtel GloBul

WAP.GSMZABAVA.COM

1. ПОРЪЧВАШ
3. ПОЛУЧАВАШ

обади се от стационарен телефон **09004 1710** Mtel GloBul VIVATEL

104552

JAVA ИГРИ

SPELL BOYS
На БЪЛГАРСКИ ЕЗИК стани велик магьосник с най-мощните магии и заклинания на света
41570 Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung, Motorola, Sharp, Sagem, Alcatel, LG *

TIPP-KICK
Ако футбола е вашата страст, това е ... вашата игра! Максимално реална ...
41571 Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung, Motorola, Sharp, Sagem, Alcatel, LG *

41591

AMY'S ADVENTURE
Фараони, мумии ... Смъртно опасни тайни скрити в загадъчните пирамиди ...
41572 Nokia, Sony Ericsson, Samsung, Siemens, Motorola, Panasonic, Sagem, Philips, Sharp *

SEXY PAM
Толкова е секси, когато следиш котешката походка на Пам!!! Наслади се на играта ...
41573 Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung, Motorola, Sharp, Sagem, Alcatel, LG *

TOWNSMEN RACING
Прасчо от Townsmen серията се завръща! Стартирайте в най-необикновената и луда игра специално за вас на БЪЛГАРСКИ ЕЗИК.
41574 Nokia, Sony Ericsson, Sharp, Siemens, Samsung, Motorola, Sagem, Alcatel, LG *

memory
Имате ли добра памет? Концентрирайте се максимално и намерете правилното решение.
41575 Nokia, Samsung, Siemens, Sony Ericsson, Alcatel, LG, Motorola, Sharp, Sagem *

SPACE GUERILLAS
Космически войни! Ако си падаш по игри от типа на StarCraft това е твоята игра!!!
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Panasonic, Samsung, Motorola, Philips, Sagem, Sharp *
41576

FLITZER
Най-големия хит в Европа излезнал специално за Световното по футбол! Ще се побъркаш от смях ;-)
41577 Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung, Motorola, Sharp, Sagem, Alcatel, NEC, LG *

Sexy Summer
Това лято ще бъде ... адски горещо! Sexy Summer ще те накарат да се изпотиш само като си помислиш за тях!!!
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung, Motorola, Sharp, Sagem, Alcatel, Panasonic *
41578

WORMS
Добре познатата игра от компютрите-Worms.
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Motorola *
41579

Super Mario
Легендарният Марио! Любим на всички. Всичко е като при истинския, събира монети, пуска се по тръби ...
Nokia, Sony Ericsson, Samsung, Siemens *
41580

Adventure Boy
Супер яка игра напомняща на Легендарният МАРИО! За тези, които искат и могат нещо повече! *
Nokia, Sony Ericsson, Philips, Siemens, Samsung, Motorola, Sagem, Alcatel, LG, Panasonic
41581

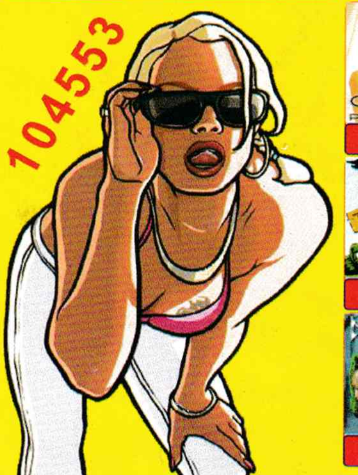
MC Big Boobs
За всички, които очакват да видят нещо повече ... Магията ще те завладее!!!
Nokia, Panasonic, Samsung, Alcatel, Motorola, Siemens, Sagem, Sharp, Sony Ericsson *
41582

Car Sex Kamasutra
Искаш ли да научиш техниките за правене на секс в автомобил ;-).. Това е тъкмо за теб.
Nokia, Siemens, Sony Ericsson *
41583

Female Lovers
Бъди там, когато най-добрите приятелки откриват за пръв път своите тела и забравят за всичко около тях. *
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung, Motorola, Sharp, LG Sagem, Alcatel, Panasonic, Philips
41584

Townsmen
Управляваш малко селце и постепенно го развиваш до съвременен град. *
Nokia, Alcatel, Siemens Samsung, Sony Ericsson
41585

Necroseed
Подготви се за голяма битка с всичко и всеки!
Nokia, Samsung, Siemens, Alcatel, Motorola, Sharp, Sony Ericsson, Panasonic, LG *
41586



104553

ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

104500 104501 104502 104503

104504 104505 104506 104507 104508 104509 104510 104511

104512 104513 104514 104515 104516 104517 104518 104519

104520 104521 104522 104523 104524 104525 104526 104527

104528 104529 104530 104531 104532 104533 104534 104535

104536 104537 104538 104539 104540 104541 104542 104543

104544 104545 104546 104547 104548 104549 104550 104551

ПОП ФОЛК

		МОНО	ПОЛИ	РЕАЛ*
Азис и Деси	Казваш, че ме обичаш	354367	454367	69508
Анелия	Всичко води към теб	354368	454368	69509
Анелия	Не спирай	354369	454369	69510
Анелия	Немога да спра да те обичам	354370	454370	69511
Борис Дали ХИТ!	Пиян	354371	454371	69512
Вероника	Сериен лъжец	354372	454372	69513
Деси и Играта	Нещо по-така	354373	454373	69514
Деси Слава ХИТ!	Просто забрави	354374	454374	69515
Дико Илиев	Дунавско хоро	354375	454375	69516
Ивана	Време за мъже	354376	454376	69517
Ивана	Доза любов	354377	454377	69518
Ивана НОВО!	Влак за нещастници	354378	454378	69519
Ивана ХИТ!	Полужива	354379	454379	69520
Кондьо ХИТ!	Атака микс	354380	454380	69521
Константин	Обади ми се	354381	454381	69522
Кючек	6 без 10	354382	454382	69523
Малина и Азис	Ченрите очи	354383	454383	69524
Преслава	Когато съмне	354384	454384	69525
Преслава ХИТ!	Дяволско желание	354385	454385	69526
Преслава	Нямам право	354386	454386	69527
Преслава ХИТ!	Финални думи	354387	454387	69528
Райна и Константин	Всичко си ми ти	354388	454388	69529
Ростислава	Слънце мое	354389	454389	69530
Славка Калчева	Бяла роза	354390	454390	69531
Софи и Устата	Бурята в сърцето ми	354391	454391	69532
Южен вятър ХИТ!	Батальона	354392	454392	69533

DANCE хитове

		МОНО	ПОЛИ	РЕАЛ**
50 Cent ХИТ!	Candy Shop	564563	675563	69534
50 Cent НОВО!	Wanksta	564564	675564	
Arash feat. Helena ХИТ!	Arash	564565	675565	69535
Beyonce	Check on it	564566	675566	69536
Black Eyed Peas	My humps	564567	675567	69537
Black Eyed Peas ХИТ!	Pump it	564568	675568	69538
Bob Sinclar	World hold on	564569	675569	
Daddy Yankee ХИТ!	Gasolina	564570	675570	
DJ Дамян	Катчак	564571	675571	69539
Ishtar ХИТ!	Habibi	564572	675572	69540
Ishtar НОВО!	Ragga Boom	564573	675573	69541
Juanes	La Kamisa Negra	564574	675574	69542
Lumidee & Fatman Scoop НОВО!	Dance!	564575	675575	69543
Madonna	Hung Up	564576	675576	69544
Morandi НОВО!	Falling Asleep	564577	675577	69545
Morandi ХИТ!	Love me	564578	675578	69546
Nato ХИТ!	Chor Javon	564579	675579	69547
PussyCat Dolls	Buttons	564580	675580	69548
Pussycat Dolls ХИТ!	Don't cha	564581	675581	69549
Pussycat Dolls	Beep	564582	675582	69550
Sean Paul	Temperature	564583	675583	69551
Sean Paul	We be burning	564584	675584	69552
Shakira ХИТ!	La tortula	564585	675585	69553
Snap	Rhythm Is A Dancer	564586	675586	69554
Velvet НОВО!	Mi amore	564587	675587	

** РЕАЛ = REAL TONE (COVER)

* лафове и звуци *

69555	Коте	хит! Хей, секси, вдигни си телефона	69575
69556	Смях	ново! Хич не ме гледай, съблечай се	69576
69557	Оргазъм	ново! Мила, този тъпак пак ти звъни	69577
69558	Детски кикот	Ало, коте, идвам, свалий дрехите...	69578
69559	Къде е батко?	Мили мой, имаш ново съобщение	69579
69560	Ядосан китаец	хит! Кажи баба "Thank you"	69580
69561	Ваше величество	ново! Кажи бабе "Fuck you"	69581
69562	Ехоооо, заплес ..	хит! Аз съм твоя телефон	69582
69563	Мърморещо елфче.	Палавнико, там ли си?	69583
69564	Къде си ма, парцал?	Пате, искам да те чуя	69584
69565	Леле, жената звъни ...	Полицейска сирена	69585
69566	Уф, кой досажда пак?	хит! Бай Брадър е	69586
69567	Говори Бай Брадър хит!	Ръмжене на тигър	69587
69568	Принце, имате повикване	Дойде ти смс-4е	69588
69569	Имате ново съобщение еро	хит! Бат Бойко е	69589
69570	Колега, бихте ли го вдигнали?	Баба псува яко	69590
69571	Един простак ме нарече к*рва	Хей, кълвач!	69591
69572	Вдигни си телефона, ма, пача ...	Вълчи вой	69592
69573	Ей сладур, телефонът ти звъни хит!	Трабант	69593
69574	Съквартирантити, вземете си вдигнете ...	Бебе	69594

* ВИДЕО *

ХИПОПОТАМ 41587
ПАЛАВНИЦА 41588
ПЛУВЕН БАСЕЙН 41589
ЕЗДА 41590

SMS картинки

80230
80231
80232
80233
80234

КАК ДА ПОРЪЧАМ? Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089). В sms-а напиши кода на избрания продукт и добави индекса на GSM-а ти: Пример: 12345 N

Индекси на GSM-и: N - Nokia, S - Siemens, G - Samsung, E - Sony Ericsson, M - Motorola, A - Alcatel, E - Други

КАК ДА ПОРЪЧАМ ПРЕЗ СТАЦИОНАРЕН /БТК/ ТЕЛЕФОН? Обади се на номер 09004 1710 и следвай внимателно менюто. За да ползваш автоматизираната система, е необходим телефонен апарат с тонално набиране.

* **ВАЖНО!** За да получиш поръчаните от теб продукти, е необходимо да имаш активиран WAP. За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM, зареди WAP портал WAP.GSMZABAVA.COM. Там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ демо продукти. Всеки поръчал полифонична мелодия, java игра, реален звук, цветна картинка или видео клип, ще получи ТОП 5 класация на най-хитовите ни продукти. Спирането на ТОП 5 класацията може да направиш по всяко време при изтеглянето на продукта. Всяка поръчка се осъществява с изпращането на 2 sms-а. Цената на един sms е 2,40 лева с ДДС. Поръчване на продукт чрез 090041710 струва 1,80 лв. с ДДС на минута. Промоцията е валидна за полифонични мелодии, цветни картинки, java игри, видео и реални звуци. За проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help или на e-mail: support@gsmzabava.com.